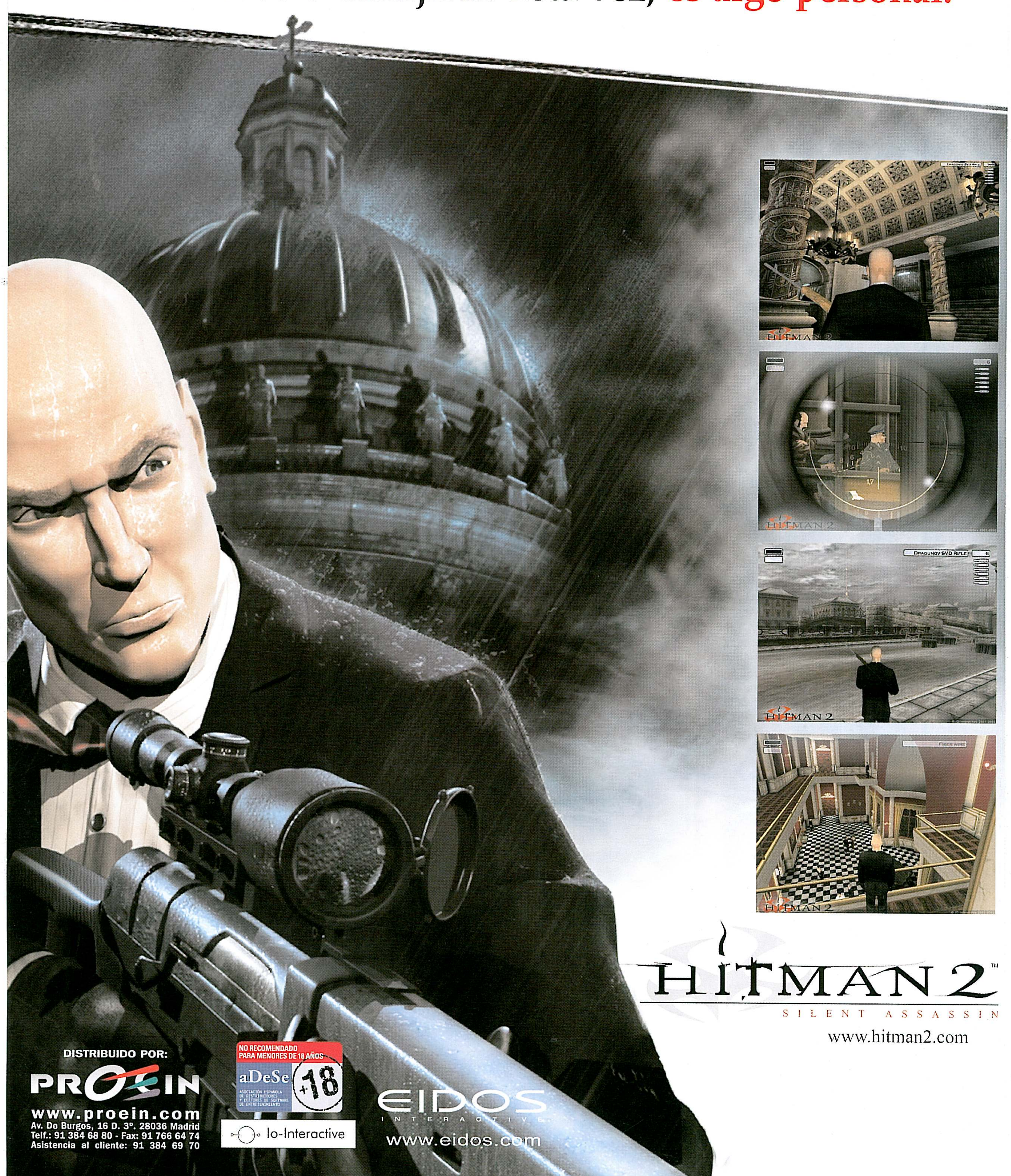

¡INCLUYE DVD CON DEMOS JUGABLES!
XBOX
Revista Oficial Xbox. Edición España
PRISONER OF WAR
GUÍA DE JUEGO CON TODOS LOS SECRETOS PARA UNA FUGA PERFECTA
YA NO HAY EXCUSAS
249 €
XBOX REDUCE SU PRECIO EN 50 €
REGALO
PÓSTER
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS Y MALICE: KAT'S TALE
SUPERVISADO POR TOM CLANCY
SPLINTER CELL
El juego que podría derrotar a Metal Gear Solid
PRIMER VISTAZO DE HALO 2
EMERGENCY ONLY
NO TE PIERDAS NUESTROS ANÁLISIS: TUROK EVOLUTION, SSX TRICKY, CONFLICT: DESERT STORM, BUFFY, SPLASH DOWN...
NÚM. 8 • PRECIO ESPAÑA 6,95 €
MC
MC EDICIONES
00008
8 414090 226943

Un asesino a sueldo retirado. Un sacerdote secuestrado.
Un mafioso chantajista. Esta vez, es algo personal.





31 de octubre de 2002

www.revistaoficialxbox.net

DIRECTOR EDICIÓN ESPAÑOLA:
JOSÉ EMILIO BARBERO
(xbox.mad@mcediciones.es)
ORENSE, 11 · 28020 MADRID
TEL: 91 417 04 83 · FAX: 91 417 05 33

JEFA DE REDACCIÓN: ROSA DELAMO
(xbox.bcn@mcediciones.es)
PASEO SAN GERVASIO, 16-20
08022 BARCELONA
TEL: 93 254 12 50 · FAX: 93 254 12 62

MAQUETACIÓN: CELIA MÍNGUEZ

FOTÓGRAFO: SEBASTIÁN ROMERO

COLABORADORES Y TRADUCTORES: ÀLEX VENTOSA, ANA FERNÁNDEZ, CARLES SIERRA, JOSÉ LUIS COTO, JOSÉ RAUL SOTOMAYOR, ALFREDO BIURRUN, RAÚL PÉREZ Y SABAS DELAMO.

CORRECCIÓN: EDUARD SALES

DIRECCIÓN EDITORIAL
EDITORA: SUSANA CADENA
GERENTE: JORDI FUERTES

PUBLICIDAD
DIRECTORA COMERCIAL: CARMEN RUIZ
(carmen.ruiz@mcediciones.es)
TEL: 93 254 12 50 · FAX: 93 254 12 61
PUBLICIDAD: JULIA LORENZO
(xbox.publicidad@mcediciones.es)
TEL: 91 417 05 11 · FAX: 91 417 05 18
PUBLICIDAD DE CONSUMO: Mª NIEVES JUANAS
Orense, 11 - 28020 Madrid
TEL: 91 417 04 87 · FAX: 91 417 05 04

SUSCRIPCIONES: MANUEL NÚÑEZ
(suscripciones@mcediciones.es)
TEL: 93 254 12 58 · FAX: 93 254 12 59

FILMACIÓN Y FOTOMECÁNICA:
MC EDICIONES, S.A.
PASEO SAN GERVASIO, 16-20 · 08022 BARCELONA
TEL: 93 254 12 50 · FAX: 93 254 12 62

IMPRESIÓN: ROTOGRAPHIC-GIESA
TEL: 93 415 07 99 · FAX: 93 217 36 97
DEPÓSITO LEGAL: B-2430-02
IMPRESO EN ESPAÑA - PRINTED IN SPAIN

DISTRIBUCIÓN:
COEDIS S.L.: AVENIDA DE BARCELONA, 225
MOLINS DE REI, BARCELONA
COEDIS MADRID: POLÍGONO INDUSTRIAL
LAS FRONTERAS. C/ ALCORCÓN, 9
TORREJÓN DE ARDOZ, MADRID

MC
MC EDICIONES **EDITA**
MC EDICIONES, S.A.
ADMINISTRACIÓN
PASEO SAN GERVASIO, 16-20 · 08022 BARCELONA
TEL: 93 254 12 50 · FAX: 93 254 12 63
www.mcediciones.es





Buenas nuevas



EL MES PASADO adelantábamos desde estas mismas líneas que muchas cosas iban a pasar antes de que acabase el año y el tiempo nos ha dado la razón incluso antes de lo que nosotros mismos pensábamos. Microsoft ha puesto su maquinaria a pleno funcionamiento para conseguir que su consola siga su trayectoria ascendente en el mercado y, en menos de un mes, se han sucedido diversas noticias de impacto en torno a Xbox.

Decíamos, entre otras, cosas en nuestro anterior Editorial que Microsoft iba a necesitar de buenas acciones de márketing para conseguir que su consola no perdiese impulso en la campaña de Navidad respecto a sus competidoras. Y la primera medida no se ha hecho esperar: otra bajada de precio, en esta ocasión de 50€. Bien es verdad que el mismo día y con sólo unas horas de diferencia, Sony reducía también el precio de su PS2, quedando igualmente fijado en 249€. Pero una vez más creemos que analizando ambas máquinas, queda claro que la superioridad técnica de Xbox debería decantar a los consumidores hacia la consola de Microsoft, si bien, claro está, otros factores influirán decisivamente.

Por ejemplo, y esto lo mencionábamos también el mes pasado, debería haber una buena campaña de publicidad -televisión incluida- que consiga transmitir las virtudes de Xbox a los posibles consumidores que todavía nos las conozcan. Afortunadamente, ya estamos en condiciones de adelantar que esto también va a ocurrir. No podemos dar por el momento más detalles al respecto, pero pronto habrá buenas noticias sobre este particular.

Por último, también decíamos que Xbox iba a necesitar buenos juegos que sirviesen de reclamo a los compradores potenciales de la consola. Pues bien, en este apartado también han llegado buenas noticias. Por un lado, la confirmación definitiva del desarrollo de la secuela de *Halo*, cuyo espectacular tráiler de presentación ha dejado boquiabierto a medio mundo. También *Project Gotham Racing* contará con una secuela y, al parecer, la cuarta entrega de *Dead or Alive* es muy posible que llegue hasta nosotros el año que viene. Pero hay otras noticias todavía por confirmar -por el momento no son sino rumores-, como la posible compra de Rare por parte de Microsoft, un hipotético acuerdo de exclusividad para que Sega desarrolle sólo para Xbox o el anuncio por parte de Blizzard de su primer juego para Xbox; notícias que podrían calentar aún más el ambiente.

Por si fuera poco, a finales de septiembre se ha celebrarado en Sevilla el evento X02, que ha servido para presentar en Europa muchas de las sorpresas y novedades que acontecerán en torno a Xbox a lo largo de los próximos meses. Os mantendremos informados de todo ello.

José Emilio Barbero
Director

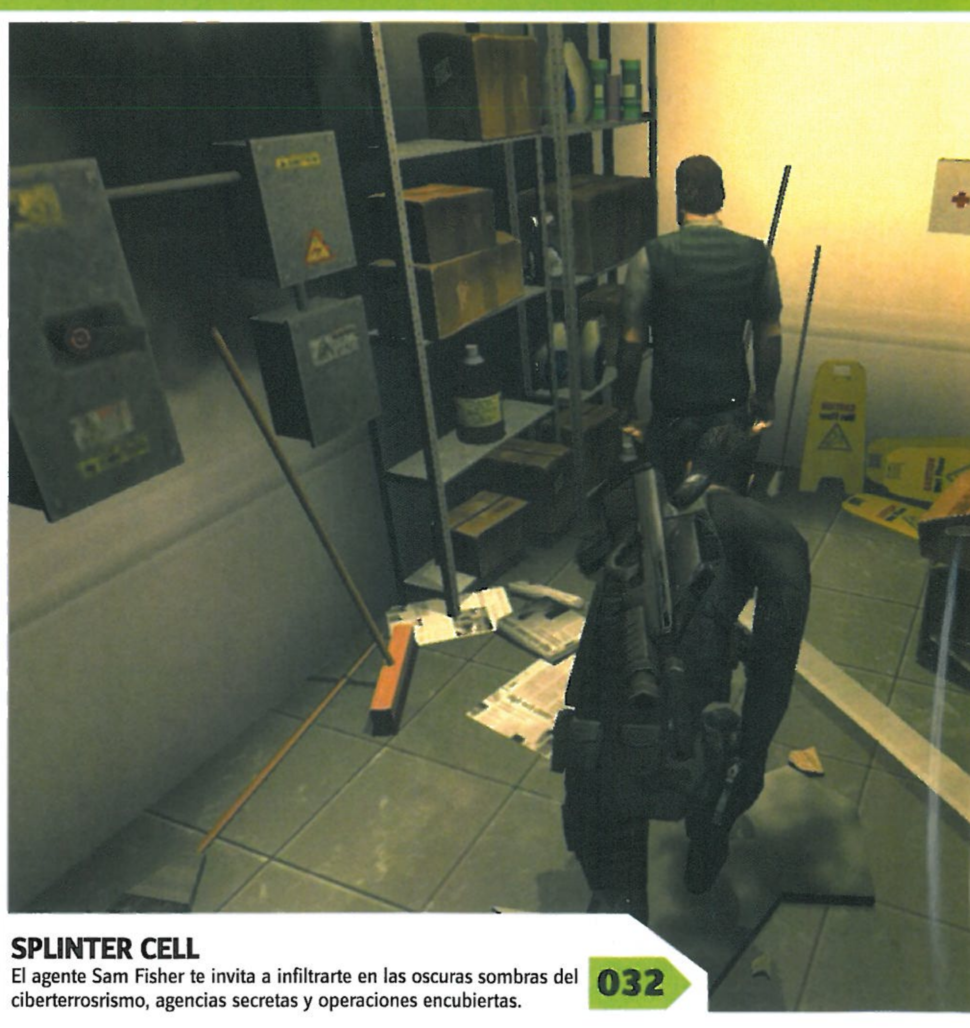


REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

Sumario>08

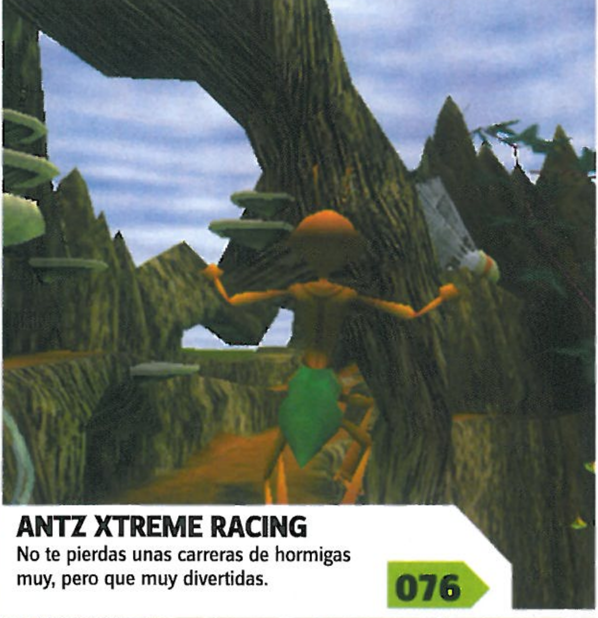








HALO 2
No te pierdas el primer vistazo a la secuela del mejor juego de Xbox. 004



ANTZ XTREME RACING
No te pierdas unas carreras de hormigas muy, pero que muy divertidas. 076



CONFLICT: DESERT STORM
Las tropas de Iraq son los malvados protagonistas de este juego de guerra. 062



AGRESSIVE INLINE
Marchando una de deportes de riesgo que aporta interesantes novedades al género. 072





SPLASH DOWN
Espectaculares carreras de motos de agua con los mejores motoristas del mundo. 066



REIGN OF FIRE
Un dragón bello durmiente que despierta y pretende destruir toda la ciudad de Londres. 040

HALO 2

No necesita introducción así que ¡empecemos YA!

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: **BUNGIE**
DISTRIBUIDOR: **MICROSOFT**
FECHA DE LANZAMIENTO **INVIERNO 2003**
MULTIJUGADOR: **1-16; 2+ EN *XBOX LIVE***

ES LA SECUELA del mejor juego de Xbox, el que pide a gritos que lo compres junto con la consola y, tal vez, el mejor juego de cualquier plataforma actual. Llega *Halo 2*. Habrá nuevas armas, vehículos y gráficos. El día 4 de septiembre se publicó un vídeo del juego que nos dejó con la boca abierta y ahora es el tráiler del que todo el mundo habla.

Al empezar, la Tierra está siendo atacada por fuerzas de los Covenant. Al Jefe Maestro se le encomienda destruir a los invasores y con ello la minucia de salvar a toda la población humana de una extinción casi segura. ¿Presión? ¡Qué va! Él, siempre tan servicial, se lanza a la acción. El tráiler continúa con un Jefe Maestro de aspecto más nítido y detallado y movimientos bastante más fluidos saliendo de un portal iluminado por detrás y cruzando el pasillo de una nave espacial.

Acto seguido coge un arma de un estante con toda tranquilidad y entra en un área más grande parecida a un hangar y señalada como de «Acceso restringido. Sólo personal de mantenimiento».

Nuestro héroe se comunica con Cortana sobre la marcha. Ésta le promete refuerzos con urgencia para la tarea que le espera. «Con el debido respeto, Cortana»-, responde el Jefe Maestro de forma bastante áspera, «¿de qué esta hablando? Aquí no queda nadie, no hay refuerzos.»

Pero, como todos sabemos, el Jefe Maestro es una persona muy dura y no pierde la sangre fría cuando todo se le pone en contra. Además, ya ha pasado antes por eso. Así que se da un paseo como si nada ocurriera hacia una columna en el centro de una zona de carga. Al hacerlo, aparece un soporte de contención de la columna que lo inmoviliza por los hombros.

No te preocupes porque todo forma parte del plan. Las puertas de la zona de carga se abren y allí está el vacío del espacio saludándolo. La nave en la que el Jefe Maestro viaja está en la órbita del espacio inferior y lo que viene a continuación nos quitó literalmente el aliento.... Con gran determinación, el Jefe Maestro corre hacia la abertura y se lanza al vacío.

Se pasa entonces a la ya familiar música inquietante de Halo y a un cambio total de ritmo. La paz y la calma sustituyen al súbito estallido de acción cuando el Jefe Maestro se arroja desde la nave. Su forma adaptada se propulsa con sus cohetes hacia el este.

Debajo de él empieza a atisbarse una nave de transporte. Ambas formas orgánicas, plateadas y de líneas depuradas señalan la calma antes de la tempestad de actividad en la que el Jefe Maestro va a verse envuelto. *Halo 2* está entrando en la atmósfera de la Tierra. Prepara las armas porque se acerca el gran momento.

↑ El Jefe Maestro se prepara para un espeluznante salto al vacío del espacio exterior.



↑ ¿Cuidado? Esos símbolos triangulillos rojos no significan nada para él.



AYUDA ESPECIAL

¿PUEDES IMAGINARTE el estrés que sentirías de ser tú la única máquina de combate ciborg que quedara y que el destino del mundo recayera en tus manos? Bueno, en el papel del Jefe Maestro de Halo 2 no tendrás esas preocupaciones. La secuela se centrará más en una jugabilidad cooperativa multijugador basada en escuadrones. Por eso, podrás conectar con un puñado de amigos en Xbox Live para formar un gran pelotón amigable –pero salvaje– de Jefes Mestros. Sois tú y tus colegas para salvar el planeta. ¿Eres apto para la misión?

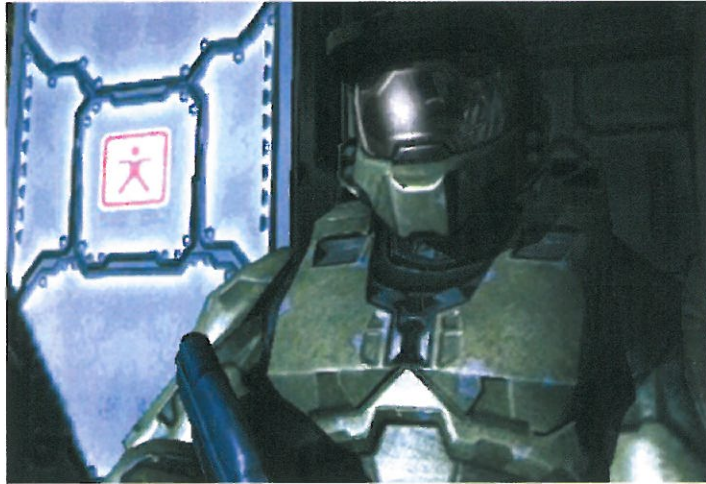




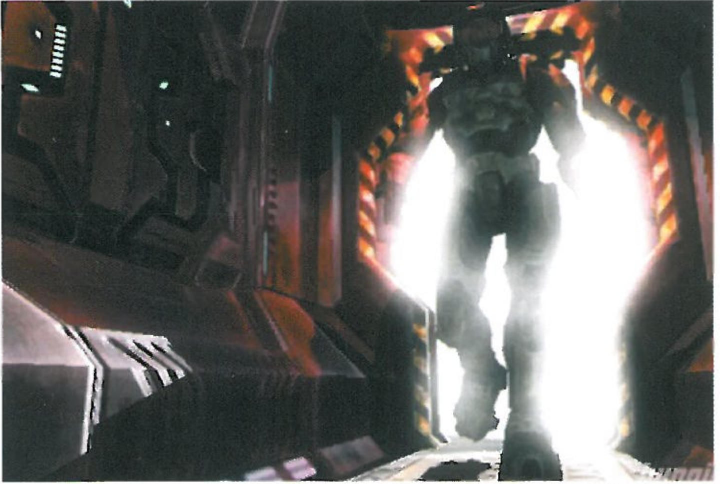
Hay salvar esa cosita de debajo del Jefe Maestro.



Sombras e iluminación en tiempo real.



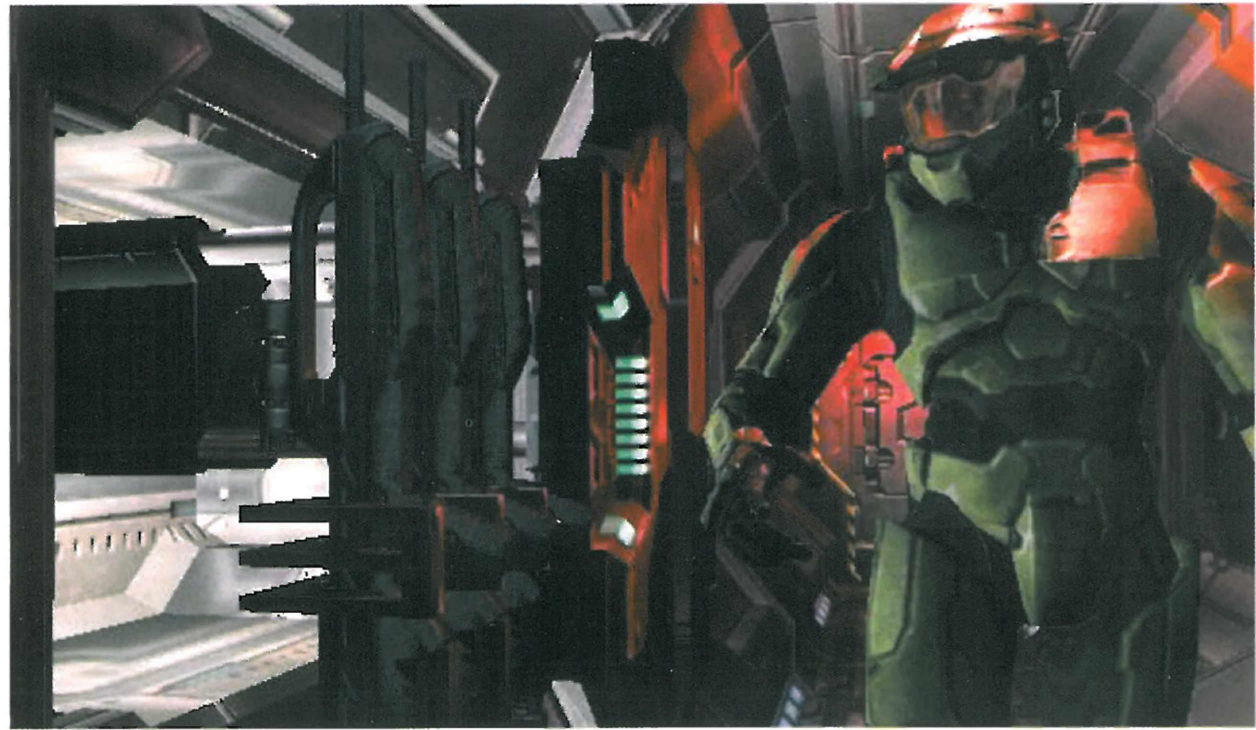
Observa el detalle del equipo del JM, en concreto los reflejos del visor.



Ésta es la secuencia que nos hizo gritar «¡La calidad de Doom III!».

INFORMACIÓN ADICIONAL

MENSAJE SECRETO
En uno de los fondos de escritorio que Bungie ofrece en su página Web (www.bungie.com) hay unos minúsculos y crípticos mensajes alrededor del Jefe Maestro. Uno de ellos dice: «¿Ves estas espléndidas y maravillosas sombras, penumbras y la profundidad de campo? Un bump mapping que te va a estremecer y eso es todo lo que podemos enseñar por ahora.» Los otros rezan: «Una nueva presentación, el mismo buen gusto»; «Esto es un completo gallimatías informático» y «Si puedes leer esto, es que eres...» De éste último no pudimos leer el final.



Elige un arma. El Jefe Maestro casi parece hastiado al pasar ante el soporte de las armas y coger uno de los rifles de asalto.

¡AHORA POR SÓLO 249€!

Xbox baja su precio para afrontar en plena forma la campaña de Navidad



COMO ERA de esperar, Microsoft está desplegando una actividad incesante para afrontar con garantías los últimos meses del año, los más importantes para el sector de los videojuegos.

Fruto de ello son toda una serie de medidas destinadas a mantener a Xbox como la consola más competitiva del mercado y, ya no sólo por sus prestaciones, sino también por su precio. Por ello, y a pesar de que a finales de abril se aplicase una reducción al precio de Xbox, ahora la consola de Microsoft vuelve a verlo disminuido, esta vez en la sustanciosa cantidad de 50 €. Pero eso, que no es poco, no es en realidad todo. Para continuar con esta agresiva política para captar compradores, actualmente está en marcha una campaña de márketing que servirá para que todos aquellos que adquieran durante estas fechas una consola Xbox (y hasta que se acaben las existencias) se lleven de regalo un magnifico juego que ya ha vendido más de un millón de ejemplares, el vertiginoso *Project Gotham Racing*.

Las buenas noticias no acaban, sin embargo, ahí, ya que quienes ya poseen una Xbox tienen otros motivos para alegrarse: dos de los accesorios más solicitados para la consola, las tarjetas de memoria y el controlador para DVD, también han visto reducido su precio. Las primeras pasan de costar 49,99 a 39,99 € y, en el caso de segundo, de 49,99 a 29,99 €.

Otra de las demandas de los usu de Xbox, la disminución de los precios los juegos, va a quedar en cierta forma atendida ya que a la espera de que en tiempo no muy lejano llegue alguna l económica para su consola ya pueden encontrar juegos a precios inferiores al hasta el momento estándar de 69,99 €.



¡FUERA CABLES!

Logitech presenta un revolucionario controlador para Xbox



ENTRE la nueva línea de productos que Logitech ha presentado se encuentra un dispositivo que llama mucho la atención porque es el primer controlador inalámbrico que va a ser comercializado para Xbox. El Logitech Cordless Controller, cuyo precio recomendado es de 86,20 €, es un original dispositivo que incorpora tecnología inalámbrica de 2,4 GHz para conseguir una perfecta respuesta, incluso a una distancia superior a 6 m.

El mando precisa de la utilización de cuatro pilas, cuyo duración es superior a las 50 horas. Además, su diseño, como se puede apreciar en la imagen de la derecha, es ligeramente diferente al del *pad* de Xbox.



↑ El controlador sin hilos para Xbox.

LAS NOVEDADES DE SCi

Futurama y The Great Escape serán sus dos próximos bombazos para Xbox

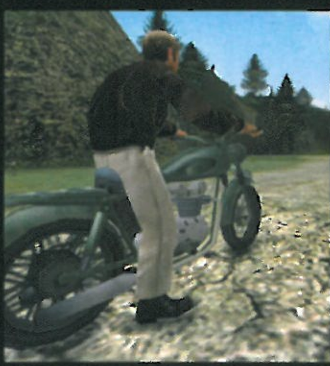


DESPUÉS de obtener unos resultados francamente buenos con su primer lanzamiento para Xbox, el belicoso *Conflict: Desert Storm*, la compañía inglesa SCi está ya preparando dos nuevos juegos para la consola de Microsoft. Ambos juegos tendrán estilos y temáticas realmente diversas. Se trata de *Futurama* y *The Great Escape*.

El primero de ellos está basado en *Futurama*, la divertida y escatológica serie de animación de Matt Groening (creador de los *Simpsons*), lo que garantiza que sus delirantes personajes (mención especial para el robot Bender) próximamente desfilarán por nuestras pantallas.

El segundo, tal y como su propio nombre indica, está basado en la mítica película protagonizada por Steve McQueen. Este juego nos convertirá en prisioneros de guerra aliados con una única y obsesiva misión: escapar del campo en el que nos tienen recluidos los nazis.

Aún tendrá que pasar algún tiempo antes de que empiecen a comercializarse ambos juegos. No en vano, se barajan fechas situadas en la primavera del año que viene.



↑ *The Great Escape*.

ACUERDO ENTRE MICROSOFT Y BIOWARE

Los creadores de Baldur's Gate desarrollarán un juego exclusivo para Xbox



MUCHOS de los usuarios de Xbox reclaman con ansia más juegos RPG. Ahora, la lista de juegos de este género que están en desarrollo se va a engrosar con un nuevo título (cuyo nombre es aún secreto) creado por uno de los reyes del género: BioWare.

Los autores de la prestigiosa serie Baldur's Gate (que próximamente debutará en Xbox) o del más reciente *Neverwinter Nights*, han empezado a trabajar en un proyecto exclusivo para Xbox (además de continuar con la programación del esperado *Star Wars: Knights of the Old Republic*). Prometemos manteneros informados en cuanto se desvelen más detalles al respecto.

EL REGRESO DE ETHAN HUNT

Infogrames anuncia Mission Impossible: Operation Surma



DESPUÉS de pasar por otras plataformas, la mítica serie televisiva más tarde trasvasada al cine protagonizada por el agente Ethan Hunt, va a llegar por fin a Xbox. Y lo hará gracias al futuro lanzamiento de *Mission Impossible: Operation Surma*, una aventura de acción que está siendo desarrollada por Paradigm Entertainment y cuyas misiones transcurren, casi todas, en nuestro continente, en concreto en localizaciones tan conocidas como Roma, por citar algún ejemplo.

Breves

HALO 2: VER PARA CREER

A mediados del mes de septiembre Bungie publicó el primer tráiler del esperadísimo *Halo 2*. Si todavía no lo has visto y quieres comprobar por qué ha dejado boquiabierto a todo aquel que lo ha contemplado, accede a esta dirección y descárgalo: http://halo.bungie.org/misc/halo2trailermirrors.html. La secuela del mejor juego de Xbox está cada vez más cerca.

LAS DOS TORRES LLEGARÁN A XBOX

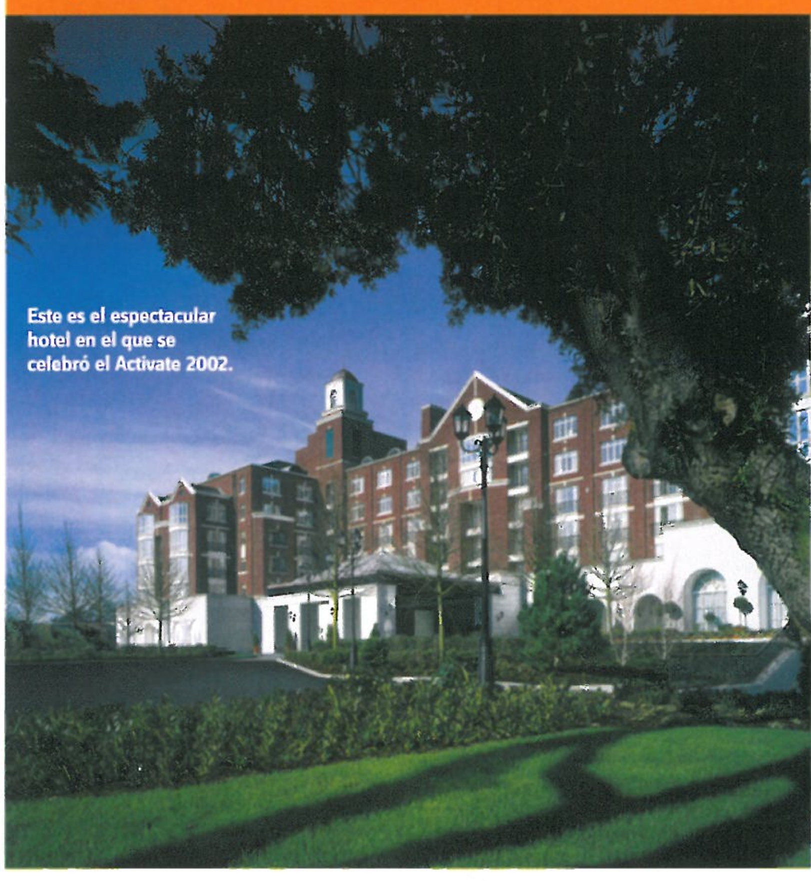
Aunque de momento no haya confirmación oficial por parte de Electronic Arts, ya os podemos adelantar que es casi seguro que el juego que actualmente esta compañía desarrolla para PS2 a partir de la segunda entrega cinematográfica de *El señor de los anillos* llegará también a Xbox.

TRIO DE CINE

El cine y los videojuegos continúan su prolífica (aunque no siempre afortunada) relación: Sega ha vendido a Mindfire los derechos para realizar una película sobre la saga Crazy Taxi, mientras que, por otro lado, Rock Solid Studios está desarrollando un juego basado en la mítica película de Serie B *Temblores* (*Tremors*). Además, Universal Studios ha empezado el desarrollo de un juego basado en el filme automovilístico *The Fast and the Furious* (*A todo gas*).

GUSANOS EN XBOX

La conocida serie *Worms* aterrizará próximamente en la consola de Microsoft de la mano de Activision, que se ha hecho con los derechos para publicar la que será la tercera entrega de la saga, que supondrá su debut en Xbox.



Este es el espectacular hotel en el que se celebró el Activate 2002.



La cantidad de coches y polígonos que luce *Rally Fusion* en pantalla es espectacular.



Tony Hawk volverá a demostrar una vez más por qué está considerado el rey absoluto del *skate*.

ACTIVISION PRESENTA SUS NOVEDADES

Asistimos al Activate 2002, en Dublín, y os constamos todo lo que allí aconteció



FUE ALLÁ POR el año 1998 cuando se celebró en Dublín el primer Activate, o sea, la presentación por parte de Activision de toda su línea de productos. Este año, lo que hemos visto en Dublín nos ha gustado. Y mucho.

Al igual que hace Electronics Arts con sus títulos (los diferencia por sellos como EA Games, EA Sports, EA BIG), Activision tiene varios sellos en los que clasifica sus títulos. El sello más importante es, sin duda, Activision O2, puesto que es donde se esconden todos los juegos de deportes extremos y, por lo tanto, donde puedes encontrar la increíble serie de Tony Hawk's. Y ya que estamos aquí, vamos a empezar con la cuarta entrega de esta gran saga. *Tony Hawk's Pro Skater 4* fue uno de los títulos que más nos gustó del Activate 2002. El aspecto gráfico no ha cambiado mucho con respecto a la tercera entrega, pero lo que sí ha sufrido más de una modificación ha sido el modo carrera. En esta ocasión, podrás moverte libremente por el escenario y hablar con la gente que te encuentres por la calle para que te digan lo que tienes que hacer. Los escenarios serán más grandes, las animaciones, mejores y los objetivos que cumplir cambiarán según el *skater* que controlemos. Lo único malo de este juego es que todavía tendremos que esperar unos meses para disfrutar de él en nuestras casas.

También vimos *Shaun Murray's Pro Wakeboarder*, nos pareció original y divertido a partes iguales. No trata un deporte muy conocido en nuestro país (esquí acuático con una especie de tabla de surf), pero se nos antoja un juego divertidísimo y técnicamente impecable. Nos contaron cómo habían conseguido los reflejos del agua y, la verdad, nunca habíamos visto nada parecido.

Los coches sí son todo un fenómeno en nuestro país y por eso nos alegramos al ver que Activision prepara dos títulos estupendos de conducción.

El primero, *Rally Fusion*, es un juego de rallies al más puro estilo arcade. Aquí no habrá lugar para la simulación pura y dura, pero sí para la diversión y las locuras al volante de 19 coches oficiales, más de 20 escenarios enormes y un sistema de colisiones que te dejará boquiabierto.

El segundo título de conducción que presentaron para Xbox es una pequeña joya que dará mucho que hablar. Se trata de *True Crime: Streets of L.A.*, o sea, coches, armas y acción a raudales. Con *True Crime* tendrás la oportunidad de encarnar a un policía de Los Ángeles y de combatir el crimen a través de los más de mil kilómetros cuadrados que han recreado los chicos de Activison de la ciudad californiana más famosa. Podrás conducir, bajar del coche y liarte a puñetazos o enfundar un arma y disparar a lo loco. Podrás hacer el bien o hacer la vista gorda. Podrás... podrás hacer muchas cosas que ya te contaremos más adelante. *Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast* es un título que se enmarca dentro del sello Star Wars y que nos permitirá luchar contra los malos de turno en primera o tercera persona. ¿Prefieres los *shooters*? Pues enfunda un arma y pasa a primera persona. ¿Te gusta luchar con espada láser en mano? Tranquilo, lo harás en tercera persona.

X-Men: Next Dimension nos presenta a los mutantes de la Marvel más famosos dándose puñetazos y patadas en un *beat 'em up* en 3D con un modo historia más que interesante. Y, por último, *X-Men: Wolverine's Revenge*, un juego que nos encantó por varias razones. En primer lugar porque el protagonista es Lobezno, el mutante más popular del firmamento y, en segundo lugar, porque el motor gráfico del juego es asombroso.

Y para cerrar este avance de novedades nada mejor que una licencia cinematográfica del calibre de *Minority Report*, el último filme de Steven Spielberg que está protagonizado por el guaperas de Tom Cruise. Con este título, sus programadores intentarán que revivamos las sensaciones que transmite la película a través de una aventura cinemática en tercera persona. Armas, acción y un argumento de película nos esperan con *Minority Report*.



ECTS 2002

Este es el lugar en el que se ha celebrado la ECTS 2002.

ects 2002
29-31 august earls court london UK

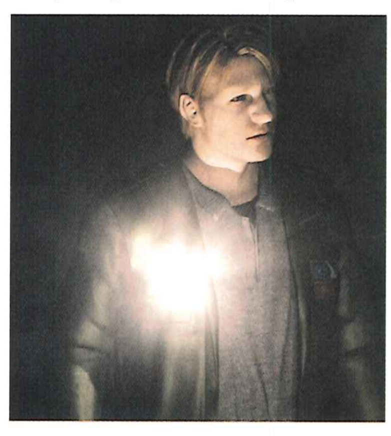
Seguimos de cerca los títulos presentados en la feria de Londres de este año



EL VERANO ha terminado. Por muy mal que te sepa, las vacaciones han tocado a su fin, se acabó lo de tostarse al sol, dormir hasta que te apetezca y la buena vida en general. Volver a la rutina es duro, pero seguro que el mal trago se te hará más llevadero con los próximos lanzamientos, auténticos bombazos de cara a la campaña navideña. ¿Que cómo estamos tan seguros? Pues porque lo hemos visto con estos ojitos. ¿Qué no te lo crees? Sigue leyendo...



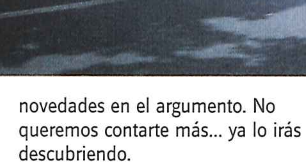
Tarjeta de presentación de Snake para Xbox.



En *Silent Hill* 2 nada es lo que parece...

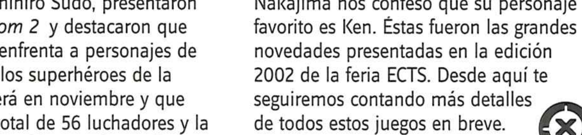
Las empresas distribuidoras empiezan a calentar motores ante la próxima campaña navideña y alinean sus mejores títulos en la parrilla de salida. Y es que los mejores juegos del año salen ahora, entre noviembre y enero. Para presentarlos, una amplia representación de distribuidores se dio cita en Londres, que un año más convocaba a la industria del videojuego bajo unas siglas: ECTS: (*Electronic Consumer Trade Show*). No puede compararse al E3 en cuanto a asistencia, ni en extensión, ni en espectacularidad, pero fue una buena ocasión para ver qué tal habían evolucionado los títulos a los que ya habíamos podido echar un vistazo en Los Ángeles. De los puestos presentes en el evento, destacamos el de Ubisoft, muy visitado, sobre todo por *Rayman 3, Sum of All Fears, XIII y Splinter Cell* (que, por cierto, ganó el premio a mejor juego del certamen), una adaptación del cómic del mismo título con gráficos en *cell shading* que hasta incluye onomatopeyas.

Konami no podía pasar inadvertido y menos con un repertorio encabezado por *Metal Gear Solid Substance, Silent Hill 2* y *Shadow of Memories*, tres grandes éxitos de su catálogo que ahora verán la luz en Xbox. *Metal Gear Solid Substance*, la secuela de la versión para PS2 *Metal Gear Solid: Sons of Liberty*, con toda probabilidad verá la luz en la primavera de 2003. El juego contará con nuevas misiones, nuevos personajes y nuevos escenarios, todo ideado por el genial Hideo Kojima para la primera visita de Snake a Xbox. *Silent Hill 2: Inner Fears*, previsto, al igual que *Shadow of Memories*, para otoño, saca el máximo partido a las prestaciones de Xbox. El resultado son unos gráficos y unos efectos de luz imponentes. Además, abre un nuevo capítulo de esta terrorífica historia, incorpora un nuevo personaje femenino, nuevos escenarios que explorar y también introduce



novedades en el argumento. No queremos contarte más... ya lo irás descubriendo.

Por su parte, desde Capcom, Koji Nakajima y Yoshihiro Sudo, presentaron *Marvel vs Capcom 2* y destacaron que este título, que enfrenta a personajes de Capcom contra los superhéroes de la Marvel, aparecerá en noviembre y que cuenta con un total de 56 luchadores y la posibilidad de entablar combates de tres contra tres. Después de una partida en la que Yoshihiro Sudo derrotó sin apenas despeinarse a un periodista británico que *osó* medir sus habilidades con él, Koji Nakajima nos confesó que su personaje favorito es Ken. Éstas fueron las grandes novedades presentadas en la edición 2002 de la feria ECTS. Desde aquí te seguiremos contando más detalles de todos estos juegos en breve. No te los pierdas.



MEDAL OF HONOR: FRONTLINE

EN LAS afueras de Londres, más concretamente en Chertsey (Surrey), tiene su cuartel general Electronic Arts. Pasábamos por allí y nos dijimos, «Eh, ¿qué tal si nos pasamos por el EA Play?». Y allí estábamos. En un momento nos encontramos sentados ante Rick Giolito, productor de *Medal of Honor Frontline*, y, claro, aprovechamos para hacerle unas cuantas preguntas...

ROX: ¿Cuál es el aspecto más relevante de este título?
Rick Giolito: Hay dos cosas nuevas en este *Medal* para Xbox: Dolby Digital 5.1 real, y lo que es más importante, la opción multijugador, que en PS2 no estaba, y que permite hasta a cuatro jugadores compartir una partida. Hay armas nuevas y más de 20 nuevos personajes entre los que elegir.

ROX: ¿Y qué es lo que atraerá a los jugadores hacia este *MOH?*
RG: El jugador medio de Xbox es algo mayor que los jugadores de otras consolas y *MOH* es un *shooter* en primera persona, probablemente el mejor. *MOH* tuvo un éxito increíble en PS2 y creemos que hemos sabido trasladar ese éxito hasta Xbox a la perfección, ya que no atraeremos únicamente a los jugadores acérrimos. Por dos razones: la autenticidad de *MOH* y su capacidad para sumergir al jugador en una experiencia única, real, profunda. El jugador podrá sentirse como si estuviera tomando parte en la segunda guerra mundial, tanto en el modo individual como en el multijugador.

ROX: Un compañero que había probado (PS2) dijo que se sintió igual que cuando fue a ver *Salvar al soldado Ryan*. ¿Qué te parece esta comparación?
RG: Este compañero tuyo ha captado perfectamente la esencia de *MOH*. Nuestra intención era hacer una experiencia lo más cinematográfica e interactiva posible, que absorbiera al espectador. Ojo, la idea no era crear una película interactiva, sino una experiencia cinematográfica e interactiva. Colocar al espectador en un juego que le haga sentir como si estuviera dentro de una película. Eso se consigue con un entorno adecuado: escenarios, música, animación... cuando todo eso funciona, la sensación puede llegar a ser increíble. Nosotros hemos trabajado para que todo lo que te rodea (argumento, acción, sonido, iluminación, cámaras) sea tan envolvente como en una película. Ése es nuestro objetivo, crear una experiencia *emocional*.


FILA
AND 1


PUMA
J



FECHA DE LANZAMIENTO DE LOS PRÓXIMOS JUEGOS PARA XBOX

FECHA	JUEGO	DESARROLLADOR	EDITOR
SEPTIEMBRE	BUFFY THE VAMPIRE SLAYER	THE COLLECTIVE	EA
	NHL 2003	EA	EA
	MADDEN NFL 2003	EA	EA
	CHASE	I-IMAGINE	BAM!
	MAT HOFFMAN'S PRO BMX 2	RAINBOW STUDIOS	ACTIVISION
	PRO TENNIS WTA TOUR	KONAMI	KONAMI
	EGGO MANIA	KEMCO	KEMCO
	MYST III: EXILE	PRESTO STUDIOS	UBI SOFT
	KELLY SLATER'S PRO SURFER	TREYARCH	ACTIVISION
	STREET HOOPS	PARADOX	ACTIVISION
	SHADOW OF MEMORIES	KONAMI	KONAMI
	BALDUR'S GATE: DARK ALL.	SNOWBLIND	VIRGIN
	WWE: RAW IS WAR	ANCHOR	THQ
	LOONS	WARTHOG	INFOGRAMES
	CRAZY TAXI 3	HITMAKER	SEGA
	TUROK EVOLUTION	ACCLAIM	ACCLAIM
	BLADE II	MUCKY FOOT	ACTIVISION
	HITMAN 2	IO INTERACTIVE	EIDOS
	GRAVITY GAMES	MIDWAY	MIDWAY
	DEATHROW	SOUTHEND INTERACTIVE	UBI SOFT
	CONFLICT: DESERT STORM	PIVOTAL GAMES	SCi
OCTUBRE	SEGA SOCCER SLAM	SEGA	SEGA
	THE THING	COMPUTER ARTWORKS	UNIVERSAL
	FILA WORLD TOUR TENNIS	TBA	THQ
	SILENT HILL 2: INNER FEARS	KONAMI	KONAMI
	TAZ WANTED	BLITZ GAMES	INFOGRAMES
	TENNIS MASTERS SERIES	TBA	VIVENDI
	QUANTUM REDSHIFT	CURLY MONSTERS	MICROSOFT
	MORROWIND	BETHESDA SOFTWORKS	UBI SOFT
	NEED FOR SPEED: HOT PURS. 2	EA SEATTLE	EA
	TERMINATOR: FATE OF DAWN	PARADIGM	INFOGRAMES
	THE LORD OF RINGS: FOTR	WXP	UNIVERSAL INT.
	UNREAL CHAMPIONSHIP	DIGITAL EXTREMES	INFOGRAMES
	TETRIS WORLDS	BLUE PLANET	THQ
	COLIN MCRAE RALLY 3	CODEMASTERS	CODEMASTERS
	TIMESPLITTERS 2	FREE RADICAL	EIDOS
NOVIEMBRE	MALICE: KAT'S TALE	ARGONAUT	VIVENDI
	SEGA GT 2002	WOW	SEGA
	YAGER	YAGER	THQ
	WHACKED!	PRESTO STUDIOS	MICROSOFT
	ROCKY	RAGE	RAGE
	VEXX	ACCLAIM	ACCLAIM
	NHL HITZ 20-03	MIDWAY	MIDWAY
	BLINX: THE TIME SWEEPER	ARTOON	MICROSOFT
	TOM CLANCY'S GHOST RECON	RED STORM	UBI SOFT
	FIFA 2003	EA	EA
	DOA XTREME BEACH VOLL.	TECMO	MICROSOFT
	RALLY FUSION: RACE CHAMPS. CLIMAX	ACTIVISION	ACTIVISION
	HARRY POTTER AND CHAMBER.	EUROCOM	EA
	MORTAL KOMBAT: DEADLY ALL.	MIDWAY	MIDWAY
	MICRO MACHINES	INFOGRAMES SHEFFIELD	INFOGRAMES
	TRANSWORLD SNOWBOARDING	HOUSEMARQUE	INFOGRAMES
	SNEAKERS	MEDIAVISION	MICROSOFT
	JEDI KNIGHT 2: OUTCAST	LUCASARTS	ACTIVISION
	MINORITY REPORT	TREYARCH	ACTIVISION
	X-MEN: NEXT DIMENSION	PARADOX	ACTIVISION
	TONY HAWK'S PRO SKATER 4	NEVERSOFT	ACTIVISION
	DEFENDER	SEVEN STUDIOS	MIDWAY
	DARK ANGEL	FOX INTERACTIVE	VIVENDI
	TOTAL IMMERSION RACING	RAZORWORKS	EMPIRE INTERACTIVE
	BATMAN: DARK TOMORROW	KEMCO	KEMCO
	MOTO X	KONAMI	KONAMI
	FROGGER CLASSIC	KONAMI	KONAMI
	BRUTE FORCE	DIGITAL ANVIL	MICROSOFT
	INDIANA JONES EMPEROR'S TOMB	THE COLLECTIVE	LUCASARTS
	SPLINTER CELL	UBI SOFT	UBI SOFT
	JAMES BOND 007: NIGHTFIRE	EA	EA
	LEGENDS OF WRESTLING 2	ACCLAIM	ACCLAIM
	REIGN OF FIRE	KUJU	BAM! ENTERTAINMENT
	MARVEL VS CAPCOM 2	CAPCOM	CAPCOM
	MECH ASSAULT	DAY 1 STUDIOS	MICROSOFT

Estas fechas están sujetas a cambios.

LOS MÁS VENDIDOS



Uno de los juegos más esperados para Xbox, *Turok Evolution*, ha entrado directamente al primer lugar de nuestra clasificación. Los datos, como siempre, nos los ha facilitado Centro Mail.

1. TUROK EVOLUTION
EDITOR: **ACCLAIM** DESARROLLADOR: **ACCLAIM**
Un magnífico *shooter* en primera persona en el que tendrás que eliminar dinosaurios.

2. BRUCE LEE: QUEST OF THE DRAGON
EDITOR: **RONIN ENTERTAINMENT** DESARROLLADOR: **UNIVERSAL**
El hombre más duro de la historia regresa de forma virtual.

3. HALO
EDITOR: **MICROSOFT** DESARROLLADOR: **BUNGIE**
El juego insignia de Xbox y uno de los mejores *shooters* jamás realizados.

4. HUNTER: THE RECKONING
EDITOR: **INTERPLAY** DESARROLLADOR: **HIGH VOLTAGE**
Ayuda a los cuatro cazadores a limpiar la ciudad de zombis repugnantes.

5. SLAM TENNIS
EDITOR: **INFOGRAMES** DESARROLLADOR: **INFOGRAMES**
La primera incursión de este popular deporte en Xbox.

6. DEAD or ALIVE 3
EDITOR: **TECMO** DESARROLLADOR: **TEAM NINJA**
Juegos de lucha hay muchos, pero ninguno así de bueno y espectacular.

7. AGRESSIVE INLINE
EDITOR: **Z-AXIS** DESARROLLADOR: **ACCLAIM**
Realiza los combos más espectaculares sobre patines en línea.

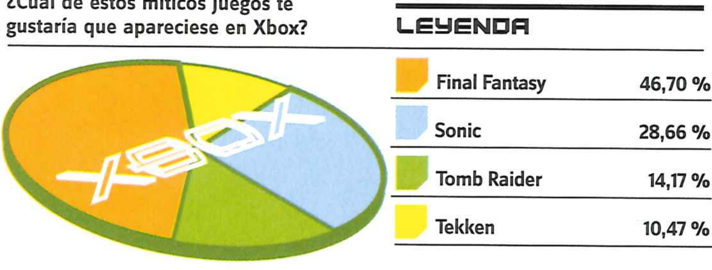
8. SPIDER-MAN: THE MOVIE
EDITOR: **ACTIVISION** DESARROLLADOR: **TREYARCH**
¡El Hombre Araña contra el Duende Verde y los Siniestros Segundones!

9. PROJECT GOTHAM RACING
EDITOR: **MICROSOFT** DESARROLLADOR: **BIZARRE CREATIONS**
¿Quién puede resistirse a ponerse al volante de coches que parecen reales?

10. MOTO GP
EDITOR: **THQ** DESARROLLADOR: **CLIMAX BRIGHTON**
Toda la emoción del Mundial de motociclismo en el sillón de tu casa.

ESTADÍSTICAS XBOX

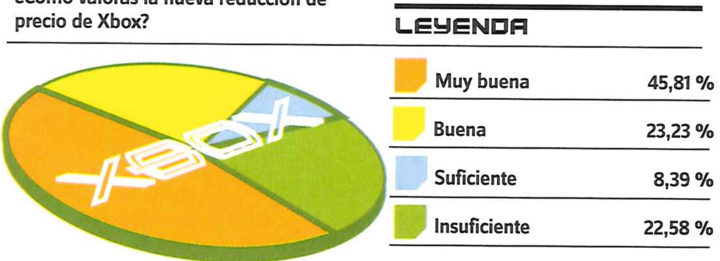
¿Cuál de estos míticos juegos te gustaría que apareciese en Xbox?



LEYENDA

Final Fantasy	46,70 %
Sonic	28,66 %
Tomb Raider	14,17 %
Tekken	10,47 %

¿Cómo valoras la nueva reducción de precio de Xbox?



LEYENDA

Muy buena	45,81 %
Buena	23,23 %
Suficiente	8,39 %
Insuficiente	22,58 %

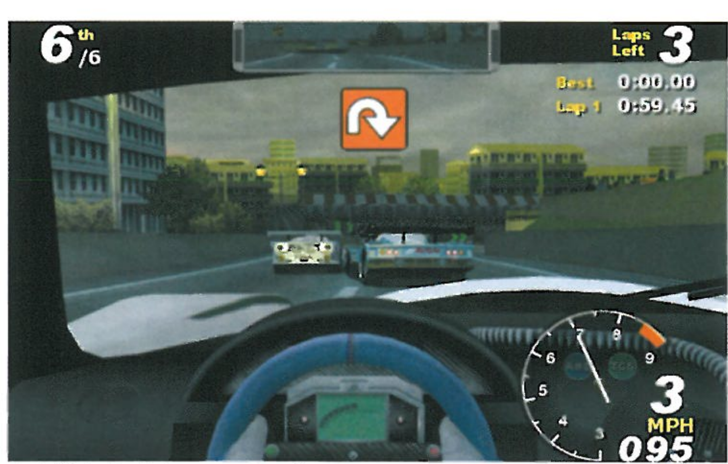
Si quieres participar en nuestras estadísticas, visita nuestra página Web: www.revistaoficialxbox.net


Para Ganar hay que Jugar...
XBOX
World Racing
On the Road!
Off the Road!
Reach the Limits!
TDK
© 2002 Mercedes -Benz USA, LLC
JUEGA Y GANA
CON
TDK
www.tdk.maygap.com
VISITA NUESTRA WEB
XBOX
ROBOTECH
BATTLECRY
RP
TDK
© 1985-2002, Harmony Gold USA, Inc.
All Rights Reserved.
ROBOTECH and associated names, logos and all related indicia are trademarks of Harmony Gold USA, Inc.
All Rights Reserved.
Videogame © 2002 TDK Mediactive, Inc.
All Rights Reserved.
PUBLISHED AND DISTRIBUTED BY TDK MEDIACTIVE, INC.
XBOX
SHREK
SUPER PARTY
AN INTERACTIVE BOARD GAME FOR UP TO FOUR PLAYERS
RP
TDK
XBOX
SHREK
TDK
Shrek® and Shrek Ear Design (TM) &© 2002 DreamWorks L.L.C. Microsoft, Xbox and the Xbox logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries.
e-mail: tdk@maygap.com
fax: 91 747 23 15
DREAMWORKS
XBOX
TDK
mediactive

TOTAL IMMERSION RACING

IMÁGENES EXCLUSIVAS

Juégasela a un conductor y jamás lo olvidará



Arañales la pintura y se vengarán.



«Caballeros... ¡al Batmóvil!»

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: **RAZORWORKS**
EDITOR: **EMPIRE INTERACTIVE**
FECHA DE LANZAMIENTO: **NOVIEMBRE 2002**

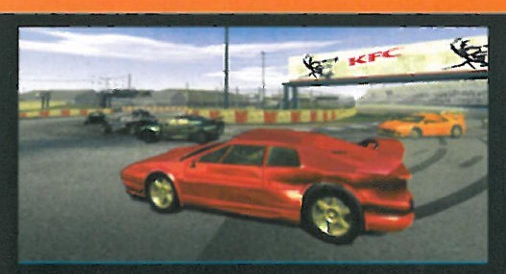
CON TANTOS juegos de carreras pugnando por la *pole position* del género, cada nuevo título debe contar con un reclamo único para destacarse del pelotón. Ya sea porque lo promocione el nombre de un piloto importante o porque contenga circuitos auténticos. Y es que, afortunadamente, parece que los días de «es sólo otro juego de conducción» han pasado a la historia. La característica clave de la que tira Razorworks en *Total Immersion Racing* es la personalidad: cada piloto tendrá la suya.

Conforme vayas jugando en el modo «Carrera» verás las consecuencias de golpear a otros conductores o estamparte contra ellos cuando comiencen a librarse duelos espoleados por la venganza. Aún no se ha decidido cómo va Razorworks a implementar esta rabia automovilística, aunque ideas no les faltan. Entre las sugerencias vistas hasta ahora hay gestos obscenos con la mano cuando chocas con otro conductor, un destello frenético de faros o tal vez unos atronadores bocinazos.

A *Total Immersion Racing* aún le queda mucho para que pueda probar su valía en la feroz competencia entre juegos de carreras, pero confiamos en que, de funcionar el modelo de la IA, la dirección que tomará el juego será distinta y excitante.

PORCENTAJE

COMPLETO



Coches más atractivos en Xbox.



Una IA depurada posibilita mejores carreras.



Puedes conducir cualquier Lotus de la historia.

LOTUS CHALLENGE

IMÁGENES EXCLUSIVAS

Pasando la ITV para su tránsito a Xbox

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: **KUJI ENTERTAINMENT**
EDITOR: **VIRGIN**
FECHA DE LANZAMIENTO: **NOVIEMBRE 2002**



ESTE JUEGO salió primero para PS2 a finales del pasado año y, tras recibir comentarios y observaciones de los jugones, Kuji ha retocado varios aspectos del juego para intentar que su impacto sea mayor en su lanzamiento para Xbox. Richard Mackie, ingeniero jefe de software de *Lotus*, explicó lo que él y sus colegas han hecho a fin de mejorar el juego. «Hay varias diferencias en comparación con las versiones anteriores. En el juego de Xbox la jugabilidad ha mejorado ya que ahora tenemos diez coches en vez de seis, con lo cual las carreras son más intensas al haber más oportunidades de adelantar y obstaculizar.»

Otras mejoras de la versión Xbox son los circuitos modificados, los remozados desafíos de acrobacias y un estilo de manejo más amigable. Y tal como ya damos por hecho, los gráficos estarán mejorados porque todos los niveles han sido remodelados para perfeccionar la sensación de velocidad.

El meollo del título lo componen dos estilos principales de juego. Los jugadores pueden optar por una partida rápida de cargar y jugar o, por el contrario, pueden decidirse por una experiencia de competición más profunda en la que las tácticas y la estrategia desempeñan un papel más determinante.

Los trazados han sido construidos en una serie de escenarios internacionales, y podrás poner a prueba casi todos los modelos de Lotus de la historia en sitios como Londres, Hethel (el circuito de pruebas de Lotus), el Rainbow Bridge (Tokio), el autódromo de Arizona y el canal de carreras Jupiter Beach (Florida).

PORCENTAJE

COMPLETO


SPEED
LIMIT
249
8


XBOX
XBOX


XBOX



Parece que los nazis están de vuelta.

A veces hay que recurrir a los puños.

En los años treinta, los malos llevaban sombreros negros para identificar su depravación.

INDIANA JONES AND THE EMPEROR'S TOMB

Saca el látigo y el sombrero del armario: *Indy* ha vuelto

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR: THE COLLECTIVE

EDITOR: LUCAS ARTS

FECHA DE LANZAMIENTO: NOVIEMBRE

NO FUERON tan sólo artefactos viejos lo que Lara Croft robó. Con su actitud insolente hacia la escarpa y el pincel, las tan gentiles herramientas de trabajo de los arqueólogos y sus incesantes aventuras trepidantes, Lara se llevó todo lo que nos enamoraba de las películas *Raiders* y lo transfirió de la pantalla grande a la pantalla de los videojuegos.

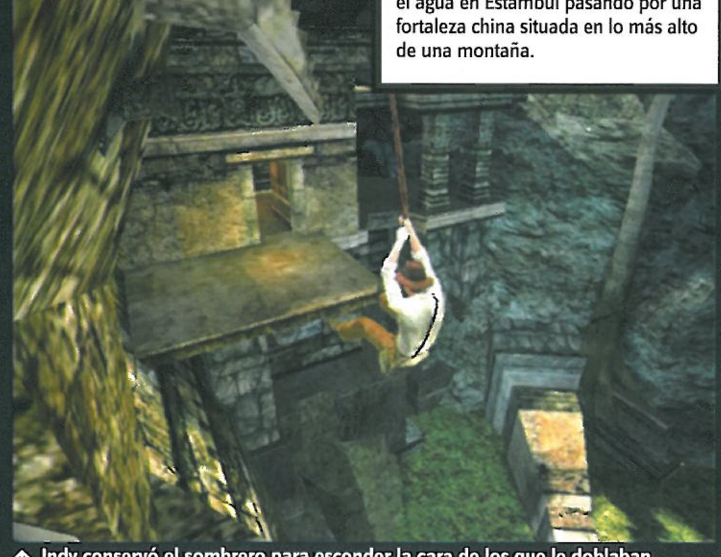
Pero ahora LucasArts se empeña en recuperar toda esta gloria, con el látigo tan familiar y el viejo sombrero sustituyendo a los pantalones ajustados y a las medidas de pecho poco plausibles.

Nosotros vimos el juego en funcionamiento durante la celebración de la feria E3 2002 y tenemos que decir que nos sorprendió su aspecto excelente. Con una licencia tan extraordinariamente cara como la de *Indiana Jones*, LucasArts sabía que debía contar con un desarrollador de calidad para superar este reto. Y los honores de efectuar la programación han ido a parar a manos de The Collective, responsables también de *Buffy The Vampire Slayer*.

La aventura empieza en el lejano oeste, en 1935, cuando la sociedad secreta asiática Black Dragon Triad y el mercenario alemán Albrecht Von Beck forman una alianza para encontrar la denominada Heart of the Dragon, una perla negra que proporciona a su poseedor el poder de moldear las mentes a su gusto. Con el mal amenazando un vez más con apoderarse del bien, se trata de una carrera al viejo estilo, en la que Indy intenta salvar al mundo...

Las secciones de combate de *Buffy* funcionan bien y The Collective ha utilizado sus recién descubiertas habilidades con los puñetazos creativos para dar realce a las luchas que aparecen en *Emperor's Tomb*. Y a pesar de que esta marca de fábrica que es el látigo representa para Indy lo que el sable de luz para un Jedi, también le está permitido desenfundar su revólver de toda confianza (afortunadamente, realizando una divertida parodia de la escena de Indy contra Swordman, que aparece en *Raiders*), o retroceder un poco hasta los golpes que se propinaban los boxeadores de la vieja escuela. Y por si todo esto no basta, puede recuperar el truco de *Buffy* de improvisar armas con la ayuda de palas, patas de sillas y mesas, cuando necesita deshacerse de tipos malcarados en momentos inesperados. A esto se le llama «verdadera» arqueología...





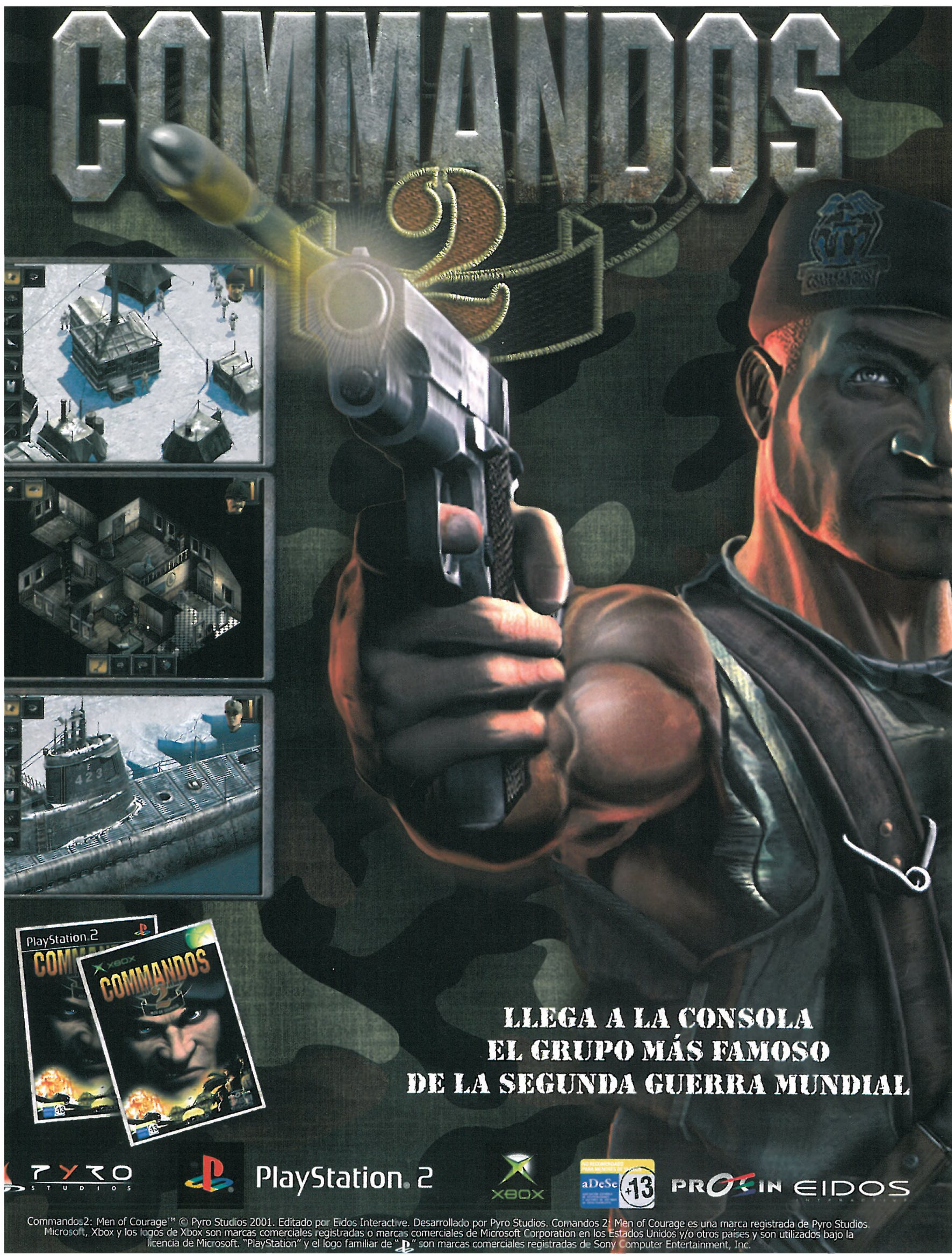
Indy conservó el sombrero para esconder la cara de los que le doblaban.



Millas de vuelo con premio.

POR TODO EL MUNDO

UTILIZANDO el motor 3D de The Collective, la versión final del juego ofrecerá diez localizaciones repartidas por todo el mundo, desde un castillo del siglo XV en Praga, hasta un palacio bajo el agua en Estambul pasando por una fortaleza china situada en lo más alto de una montaña.



STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

Cuando las religiones simples y las armas antiguas encajan a la perfeción...

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: BIOWARE
EDITOR: LUCASARTS
FECHA DE LANZAMIENTO: NOVIEMBRE



CUANDO SE TRATA de licencias de renombre, casi ninguna supera a la de *Star Wars*. Y cuando se trata de nombres destacados por lo que respecta a desarrolladores de juegos de rol, no existe uno más destacado que el de BioWare, el tan aclamado equipo responsable de la serie *Baldur's Gate*. Tan sólo estos dos hechos aislados ya aseguran a los poseedores de Xbox la posibilidad de jugar con el juego *Star Wars* más impresionante que jamás haya existido. Y tras la relativa decepción que tuvimos con *Obi-Wan*, la verdad es que nos lo merecemos.

En vez de presentarnos de nuevo, pero de forma diferente, los eventos de las películas, BioWare ha situado su juego 4.000 años antes, durante una era en la que había miles de jedis y de siths, y se divertían de lo lindo haciéndose pedazos los unos a los otros. Esto no tiene nada que ver con los tan manidos cuentos del bien contra el mal. Se trata del lado luminoso frente al lado oscuro. El té contra el café. La naranja o el limón. Lo que mejor te parezca...

El juego empieza cuando la galaxia *Star Wars* está plagada de disturbios tras un conflicto reciente con los oscuros señores Sith. Los nervios están a flor de piel y la gente teme por sus vidas. Teniendo como medio de transporte, así como lugar de refugio y de trabajo, a la nave Ebon Hawk, formas equipo con dos personajes no jugadores, que pueden ser desde humanos hasta druidas o Wookies. Las acciones de tu banda no sólo determinarán el desarrollo de la guerra galáctica sino que también marcarán su destino. Y por mucho que quieras convertirte en un jedi, el comportamiento clandestino puede que te obligue a adoptar una carrera alternativa, que puede variar desde un Bounty Hunter o Soldier hasta un señor Sith...





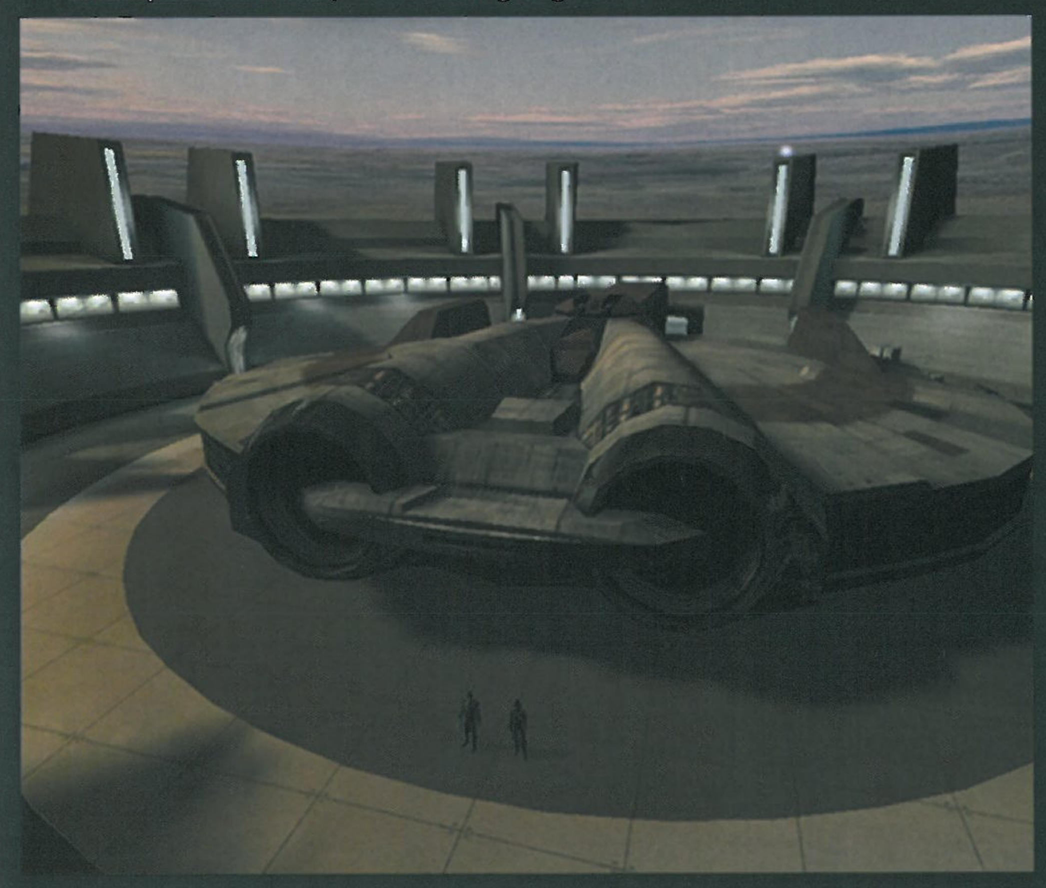
«Salta a la velocidad de la luz»



Mírate durante las puestas de sol.

LOCALIZACIÓN LOCALIZACIÓN

TU LUCHA por conseguir la paz deja al descubierto muchos de los más conocidos planetas del universo Star Wars, así como otros más desconocidos. Aquí tenemos al basurero Tatooine, que constituye el mundo propio de Luke, pero también a Dantooine. El nombre te resulta familiar porque cuando se le tortura en *Star Wars*, el planeta Leia asegura que se trata de la base rebelde a pesar de constituir la sede de la Academia Jedi. También podrás echar un vistazo al mundo Sith, de Korriban, así como al planeta Kashyyyk, plagado de wookies peludos.



Los nuevos altavoces estéreo de la Ebon Hawk significan que al DJ Shadow se le puede escuchar desde Coruscant.



Se cuece una pelea sonada.



Nos recuerda un poco Tatooine.



Un antepasado de la bailarina de Jabba.



KONAMI
Es descortés aparecer constante en su propio entierro sin las flores
XBOX
Te han acuchillado a plena luz del día en medio de la calle.
Estás muerto, pero no significa que sea el final. Todo lo contrario: tu muerte es el iniciode una fantástica aventura. Viaja a través del tiempo e intenta superar ese hecho. Te han asesinado de nuevo y no quieres que vuelva a pasar. El terror y la sorprendente historia aparecen de nuevo en tu supervivencia. El futuro será bueno ... incluso tu pasado.
Shadow of Memories
www.konami-europe.com / www.konamistyle-europe.com
SHADOW OF MEMORIES™ ©2001-2002 KONAMI CORPORATION AND KCE TOKYO. All Rights Reserved. Shadow of Memories™ is an original game product related by Konami CO. LTD. And KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT TOKYO CO. LTD which retains all the copyrights, trademarks and other intellectual property rights with respect to this game. The exclusive distribution rights to the game are retained by KONAMI CO., LTD. KONAMI is a registered trademark of KONAMI CORPORATION. All Rights Reserved. MICROSOFT, Xbox, and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries.
aDeSe +16

IMÁGENES EXCLUSIVAS

SILENT HILL 2: INNER FEARS

Tendrás que jugarlo con las luces encendidas...

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: KONAMI
DISTRIBUIDOR: KONAMI
FECHA DE LANZAMIENTO OCTUBRE 2002
MULTIJUGADOR: 1



LA SERIE Silent Hill comenzó su andadura en PSone, ofreciendo dentro del género del *survival horror* una buena dosis de terror psicológico allí donde *Resident Evil* proporcionaba acción. Ambientado en el pueblo de Silent Hill y alrededores, lo que en él primaba era tener a los jugadores de los nervios más que darles sustos. *Silent Hill* tenía una atmósfera espeluznante, unos ángulos de cámara inquietantes y unos bebés sin piel. ¿Bebés sin piel? Asusta sólo de pensarlo.

Los usuarios americanos y japoneses de Xbox han estado disfrutando de *Silent Hill 2: Restless Dreams* (una versión mejorada del original de PS2) desde que la consola se lanzó en esos países. En octubre, la incalificable maldad de la secuela de *Silent Hill* llegará por fin a nuestro país. Aparte de unos cuantos retoques gráficos –marcas distintas en las papeleras, etc.– y un cambio de subtítulo, *Inner Fears*, esta versión es igual que *Restless Dreams*. Sin embargo, se ha incluido un nuevo juego de bonificación (véase recuadro *Extras de Xbox*).

En el papel de James Sunderland, registras Silent Hill en busca de tu fallecida esposa, quien de algún modo te envió una carta desde el más allá. El pueblo está envuelto en una espesa y misteriosa niebla y, cómo no, la situación no tarda en volverse claustrofóbica. El juego empieza con James en las afueras de Silent Hill, en un lavabo especialmente desagradable. Rara vez se han recreado tan bien unos servicios públicos antihigiénicos. El elevado nivel de detalle se mantiene en el resto de fondos y decorados. Los gráficos se salen a la hora de crear una atmósfera sórdida y escalofriante parecida a la primera experiencia en *Silent Hill*, cuando no mejor.

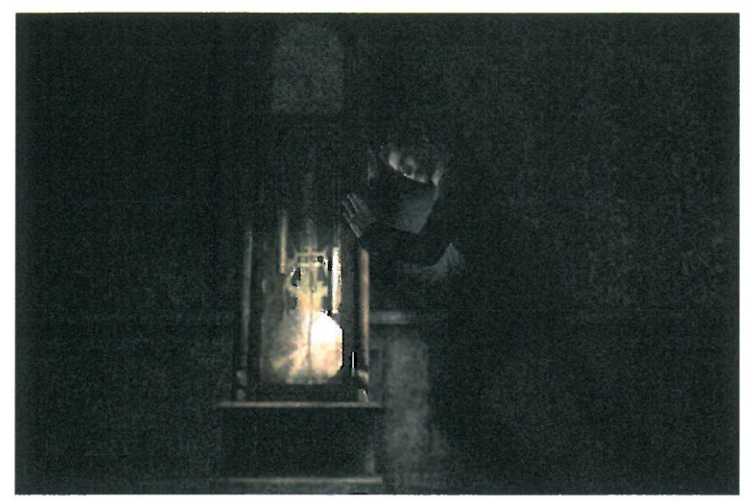
Si disfrutas con un juego que te haga sentir intranquilo y un tanto sucio (¿y quién no?), no pierdas de vista este título. Hay muy buenos detalles a destacar en la jugabilidad, como el que James jadee después de correr y que el pad tiemble para reflejar el latir de su corazón cuando está herido. Esperemos que la aventura raye a la misma gran altura que los valores de producción generales. Con suerte, en un muy breve plazo de tiempo podremos hacértelo saber con un completo análisis.

↑ Prepárate a ver enemigos de lo más estrambótico conforme avances por el juego.



↑ Hay momentos auténticamente de película, diseñados para hacerte sudar.





↑ No todo son cadáveres ambulantes y dolor psicológico. También habrá puzzles.



↑ Se tarda un rato en encontrar la pistola, pero siempre te será útil.

INFORMACIÓN ADICIONAL

LOS MONSTRUOS
Los enemigos que nos hemos encontrado hasta ahora son más bien repulsivos. Los zombis van arrastrando los pies y tropezando como pedazos de carne despellejada sin norte y se escurren por el suelo tras derribarlos. También hay enfermeras zombis por ahí y unas extrañas criaturas compuestas tan sólo de piernas.



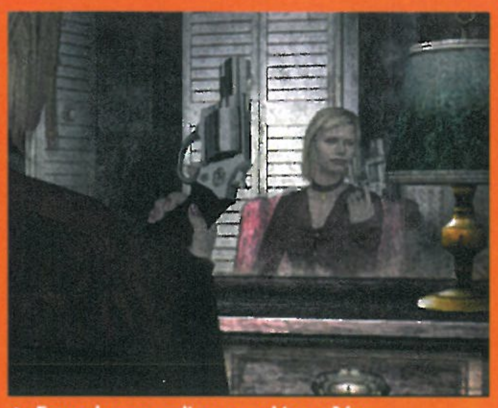
↑ «Todo lo que hago –en *Silent Hill 2: Inner Fears*– lo hago por tííííí». ¿James Sunderland o Bryan Adams?

EXTRAS DE XBOX

EN EUROPA hemos tenido que esperar bastante para saborear esta versión de *Silent Hill 2*. Como premio a nuestra paciencia, Konami incluirá una nueva miniaventura que los jugadores de PS2 no tuvieron. Previsto para ser abordado tras la aventura principal, el modo «Born from a Wish» te hace responsable de una encantadora jovencita llamada Maria. Se dice que esta expansión dará para unas cuatro horas más de juego.



↑ Gran nivel de detalle en los personajes.



↑ Eso es lo que se dice una «chica cañón».

IMÁGENES EXCLUSIVAS

BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE

Un RPG de D&D con muy buena pinta

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: SNOWBLIND STUDIOS
EDITOR: VIRGIN INTERACTIVE
FECHA DE LANZAMIENTO: OCTUBRE 2002

«AUNQUE no sepas nada de *Dungeons & Dragons* puedes jugar a este juego tanto como alguien familiarizado con el tema»-, dice Kevin Osburn, productor de *Baldur's Gate: Dark Alliance*. Y ese es seguramente uno de los mayores atractivos del juego ya que se trata de un RPG para dos jugadores que ofrece acción y aventura sin abrumarte con más menús que un libro de Karlos Arguiñano.

Lanzado hace varios meses para PlayStation 2, consiguió un éxito decente y merecido. Así que la pregunta que nos hacemos es la siguiente: ¿qué novedades verán la luz en esta conversión a Xbox?

«El desarrollo para Xbox nos permitirá materializar algunas cosas que no pudimos hacer en la versión para PS2. Por ejemplo, la técnica del *bump mapping* para el entorno a fin de mejorar los efectos del agua. También estamos considerando reducir los tiempos de carga del juego utilizando el disco duro para dejar en caché parte de los datos.» Así, la versión para Xbox será más bonita y lograda, tal como ya esperamos.

¿Algo más? «Tras lanzar la versión para PS2, muchos de los jugones creyeron que era demasiado fácil. Teniendo esto presente, estamos estudiando nivelar la dificultad de algunas criaturas, hechizos y proezas del juego.» O sea que nuestra versión también estará más ajustada.

En cuanto a la siguiente gran pregunta «Lo sentimos, pero *Dark Alliance* no soportará el servicio Xbox Live.» Lo cual es una gran decepción pero que esperamos no malogre una aventura profunda y muy amena. Además ya casi está acabado así que con un poco de suerte podrás leer su análisis el mes que viene.

PORCENTAJE COMPLETO


Relámpago: mata a todos los orcos.

Te atenderá con mucho busto.

ÉRASE UNA VEZ...

A JUZGAR por los pocos niveles a los que hemos jugado, la cosa promete. En los primeros instantes en la dura ciudad de Baldur's Gate una banda de matones te da una paliza y te roba. Ensangrentado y sin pasta, te refugias en una taberna cercana, donde la mesonera (exuberante, cómo no) te ofrece dinero por acabar con la plaga de ratas gigantes de la bodega. Es una labor que te enseña los rudimentos del combate. Completa esta tarea y te dará la llave de las alcantarillas. Y quién sabe adónde pueden llevar esos kilómetros de túneles malolientes...

No es normal que en *Baldur's Gate* te ataquen sólo dos enemigos, aunque estos dos no parecen una perita en dulce...

EL FIN DEL MUNDO HA SIDO RECIBIDO CON UN ENTUSIASMO INUSITADO.

"La primera compra obligada para todo usuario de Xbox ya tiene nombre." MeriStation

"Los gráficos son los mejores que han pasado por una pantalla o monitor. La música es genial, el sonido está a la misma altura. La perfección ya existe." SuperJuegos

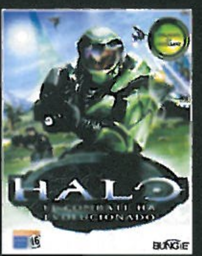
"Sencillamente el mejor juego creado hasta el momento para Xbox. Uno de los mejores "shooters" de todos los tiempos." Revista Oficial Xbox. Edición Española



Hasta la fecha, salvar a la humanidad de la destrucción total no sólo ha sido una acción unánimemente aclamada por la crítica, también la han disfrutado a muerte. Es bonito saber, que incluso en estos días oscuros, el espíritu humano sigue brillando. Lástima que tenga que ser destruido por completo.

www.xbox.com/es/halo

PLAY MORE. PLAY HALO.™





TOTALMENTE EN CASTELLANO



MALICE

Imagínate a Caperucita Roja con un bate de béisbol

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: ARGONAUT
EDITOR: VIVENDI UNIVERSAL
FECHA DE LANZAMIENTO: NOVIEMBRE 2002

ÉRASE UNA VEZ un juego, *Malice*, que era exclusivo para Xbox y que se usó para demostrar la potencia de la consola de Microsoft. Desde entonces el juego se ha convertido en multiplataforma, pero la versión de Xbox sigue una liga propia. «Queríamos crear una heroína en una aventura de cómic de un surrealismo oscuro. Ella intentaría constantemente arreglar un mundo enloquecido, sólo para descubrir que a menudo empeoraba las cosas»-, nos contó el coproductor Herman Serrano. «Diseñamos *Malice* entusiasmados con todo lo relacionado con el Manga y el Anime. También soy un gran *fan* de Tim Burton»-, prosiguió Serrano.

Desde que hace dos años empezara el desarrollo de *Malice*, el mundo se ha vuelto mucho más sombrío de lo inicialmente planeado. «La tecnología de Xbox nos ha permitido ser creativos a una escala descomunal –dijo Serrano–. La primera vez que pusimos nuestras manos sobre una Xbox queríamos hacer de todo.» El coproductor del juego añadió que: «*Malice* no es un juego de plataformas en el sentido estricto ya que tiene más de aventura de acción basado en el combate. Además, utiliza un sistema de magia y un estrafalario arsenal. Las armas y la magia proporcionan una jugabilidad única que hace avanzar la jugabilidad, si no hacia delante, sí en una nueva dirección».

La historia que hay detrás del juego es profunda y contiene de todo, desde viajes en el tiempo a guardianes elementales, legiones de no-muertos y el asesinato de un dios arbóreo a manos del maníaco JuJu Gunman. «Nuestra heroína, Malice, debe desandar sus pasos, viajar a través de portales temporales de un sistema solar automatizado y salvar de la destrucción al universo», dijo Serrano. El mes que viene sabremos más.



Prepárate para lo último en sombreado en tiempo real.




Mola... un mazo, claro.


El Dios Arbóreo no se ve muy lozano.

OJALÁ ESTUVIERAS AQUÍ

EN EL TRANSCURSO del juego, los jugadores tendrán que recorrer muchos mundos temáticos, cada uno construido con un encomiable cuidado por el detalle. El planetario que hay en el corazón del «Laberinto de Relojería» es una máquina que tiene en marcha el universo de *Malice*. Entre otros niveles encontramos la «Fuente de las Lágrimas», las «Ruinas del Templo de un Lotoscopio Lunar», el «Árbol de la Sirena» y la «Fortaleza del Cuervo». En total se espera que en la versión final haya 23 entornos en evolución.

NO CREAS **NADA** TEME A **TODO**



(LA COSA)

¡LA PARANOIA ES TU ÚNICA ESPERANZA!









- OPERA COMO UN EQUIPO O MUERE
- UN ENEMIGO IMPLACABLE CON UNA INTELIGENCIA DESPIADADA

- LA NUEVA Y ÚNICA INTERFAZ CONFIANZA/MIEDO ES UNA DE TUS MEJORES ARMAS

- LA SUPERVIVENCIA DEPENDE A PARTES IGUALES DE LAS ARMAS Y TU PSICOLOGÍA

"Es un juego intenso de acción y terror.
Es fiel a mi película de 1982... ¡tienes que jugar, sentirás verdadero miedo!"
John Carpenter















www.thethinggames.com

VIVENDI UNIVERSAL GAMES - Ntra. Sra. de Valverde, 23 - 28034 Madrid, España - Tel: 91 735 55 02 - Fax: 91 735 27 30 - www.vup-interactive.es



↑ En la película disparar contra The Thing tan sólo servía para perder un tiempo muy valioso.

↑ ¿Una pistola contra una criatura alienígena mutante? ¡Incompetente!



↑ Una cosa (Thing) lleva a otra.

DENTRO DE: THE THING

Este clásico de terror recibe un tratamiento «gore»



↑ La cosa (Thing) está que arde.



↑ El fuego mata a las bestias Thing.

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR: COMPUTER ARTWORKS

EDITOR: VIVENDI UNIVERSAL

FECHA DE LANZAMIENTO: OCTUBRE 2002

MULTIJUGADOR: 1



HACE YA más de dos años que Computer Artworks está trabajando en *The Thing*, intentando eludir la tendencia de los juegos basados en películas (en este caso, una película de culto) de no estar a la altura de la calidad del original. El historial de estos juegos es tan funesto que nosotros, automáticamente, esperamos lo peor cada vez que se anuncia un juego basado en una superproducción de Hollywood.

Sin embargo, por lo que parece, en este caso el productor ha dado con un ganador. Creado con la bendición del propio Carpenter, todos los temas han sido sacados de la película: su ubicación en la Antártida, un grupo de científicos y, lo más importante, una criatura alienígena que cambia de forma y adopta el aspecto de la gente (o de los perros) que mata.

En esta entrevista, Chris Hadley, su productor, habla por primera vez, abiertamente, del juego, y de la forma en que tanto él como su equipo se han enfrentado con los retos que supone el situarse a la altura de una película de culto, clásica, al mismo tiempo que intentaban llevar la experiencia de juego por nuevos derroteros.

Revista Oficial Xbox Edición Española: La creación de un juego basado en la película *The Thing* debe haber sido un proyecto en el que cualquier desarrollador se habría embarcado. ¿Cómo le fue otorgado este honor a Computer Artworks?

Chris Hadley: Los de Universal contactaron con nosotros y nos dijeron que tenían una licencia potente que se avendría a la perfección con nuestra visión particular de los monstruos evolutivos. Nuestro primer juego había sido *Evolva*, para PC, y a Universal le había gustado la idea de disponer de criaturas que evolucionaban a medida que progresaba el juego, lo que obviamente guardaba una cierta similitud con *The Thing*. Por otra parte, también les habían gustado nuestros salvapantallas *Organic Art*.

ROX: ¿Cómo os las habéis apañado para continuar la trama de una película que tiene más de 20 años de antigüedad?

CH: Lo cierto es que no hemos intentado hacer un refrito de la propia película. La idea de disponer de la licencia puede resumirse en que queríamos disponer de la esencia del filme e imbuirla en un juego. Así, el jugador vuelve a la base de la Antártida para averiguar qué había sucedido ya que nadie en tierra firme dispone de la clave de los acontecimientos vistos en la película. A medida que el juego avanza, el jugador va encontrando piezas desperdigadas que empiezan a desvelar la historia de todo lo ocurrido. Las escenas por separado constituirán la forma principal de contar la historia, aunque en diversos ordenadores repartidos por toda la base también se puede encontrar información acerca de lo que ocurrió originalmente. La apertura del juego, situada en la Antártida, es lo que cabía esperar si uno había visto la película. Desde, más o menos, el nivel cinco en adelante, todo el juego empieza a cambiar. Además, desde, más o menos, el nivel seis en adelante, la trama prosigue en una dirección completamente distinta ya que nos apropiamos totalmente del juego, sin dejar de retener la esencia de la película en términos de confianza, miedo y paranoia.

ROX: ¿Ha cambiado mucho el juego a lo largo de estos dos años de desarrollo? ¿Difiere mucho el juego actual de lo que os habías propuesto crear al principio?

CH: Sí y no. Estamos realmente contentos con todo lo relacionado con la confianza y con el miedo, que funciona tal y como lo habíamos planeado. La única diferen-



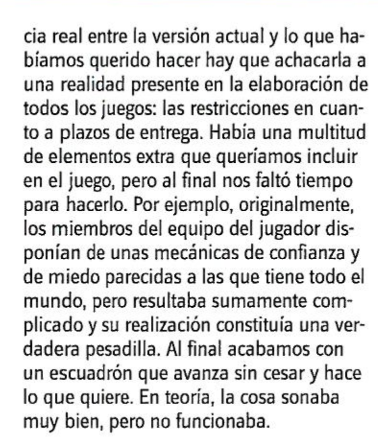

Esta bestia Thing nos podría hacer trizas.


«No soy una criatura alienígena.»


Las cosas no son lo que solían ser.


«Cambio mi parka por tu rifle»

John Carpenter aparece como artista invitado, interpretando a uno de los personajes centrales al que matan enseguida



cia real entre la versión actual y lo que habíamos querido hacer hay que achacarla a una realidad presente en la elaboración de todos los juegos: las restricciones en cuanto a plazos de entrega. Había una multitud de elementos extra que queríamos incluir en el juego, pero al final nos faltó tiempo para hacerlo. Por ejemplo, originalmente, los miembros del equipo del jugador disponían de unas mecánicas de confianza y de miedo parecidas a las que tiene todo el mundo, pero resultaba sumamente complicado y su realización constituía una verdadera pesadilla. Al final acabamos con un escuadrón que avanza sin cesar y hace lo que quiere. En teoría, la cosa sonaba muy bien, pero no funcionaba.

ROX: ¿De qué forma se ha involucrado John Carpenter a lo largo de todo el desarrollo?
CH: Le hicimos intervenir bastante tarde porque queríamos que viese el juego cuando estuviera casi terminado. Lo ha visto unas cuantas veces y ha mostrado su satisfacción con él. Nosotros creemos que se trata de la secuela de la película y así se lo dijimos, con lo cual se mostró muy contento de seguir adelante y nosotros también nos sentimos muy satisfechos. Carpenter también aparece en el juego ya que actúa en calidad de artista invitado. Interpreta a uno de los personajes centrales que tan sólo está presente durante muy poco tiempo, ya que lo matan enseguida. Le encantó la idea de que lo matara el tipo más malo de todos.


Si el fuego no mata, el frío lo hará.

ROX: ¿Qué es lo que más os ha presionado tras la aceptación del encargo de un proyecto tan grande?
CH: La película sigue teniendo una gran cantidad de entusiastas que le rinden culto ya que se trata de una película extraordinaria. Desde el principio, nos preocupó mucho no estropearlo todo porque por estos mundos corren muchísimas licencias a las que unos juegos muy deficientes han provocado su ruina. El método práctico es que uno se haga con una licencia e intente que el jugador atraviese por todos los acontecimientos que tienen lugar en la película, controlando el jugador al personaje central. En nuestro caso desechamos por completo este método, razón por la cual el juego empieza allí donde termina la película. Luego contemplamos las partes importantes de la película y nos preguntamos «¿podríamos hacerlo tan bien como para poder emularla?». Esto tenía que tener sentido dentro de un entorno interactivo. La película es muy lenta y está dotada de una gran ambientación, cosas que resultan prácticamente imposibles de traducir en forma de experiencia interactiva. Y es que resulta imposible estar cerca de 20 minutos paseándose sin que de verdad no suceda nada en un juego. Nos fijamos en la esencia de la película y nos gustaron los elementos de paranoia, confianza y miedo. Luego decidimos que éstos deberían ser los cimientos sobre los que construir nuestro juego. Sin embargo, no todo el juego transcurre en el campamento. Empiezas partiendo en dirección a la base en ruinas que aparece en la película, pero luego avanzas hacia áreas nuevas.

ROX: ¿Cuántas clases distintas de enemigos aparecen en el juego?
CH: Existen tres clase distintas de bestias Thing y dentro de cada clase existen diversas variedades. Las más pequeñas son unas que corren por los suelos, llamadas Scuttlers. Luego tenemos otras de mayor tamaño, conocidas como Walkers. También encontramos las llamadas Ruptures, las bestias Thing de mayor tamaño. La lucha contra ellas se realiza en recintos cerrados porque es la forma como suelen combatirse los líderes. El jugador se ve obligado a matar un Rupture para poder avanzar. A medida que progreséis en el juego veréis algunos enemigos que ya habéis visto, pero puede que dispongan de una nueva forma de atacaros, lo que constituirá un reto completamente distinto. Un Scuttler podría disponer de un tentáculo para atacarte, pero más adelante podrías volver a verle con una especie de saco donde acoger el nacimiento de más Scuttlers. Se trata de un reto distinto ya que si no lo matas pronto habrá muchos más Scuttlers con los que debas enfrentarte.

ROX: ¿Cuánto durará el juego final?
CH: No puede decirse que vaya a tener siete millones de niveles, pero es largo ya que dispone de elementos nuevos que requerirán bastante tiempo para poderse acostumbrar a ellos. Además, los retos también son novedosos. Se trata de una forma distinta de jugar ya que no tienes que preocuparte demasiado por ti mismo -jugador- sino por tu equipo. Por ejemplo, si tu ingeniero muere o se infecta con el virus Thing, el juego termina, ya que necesitas disponer de sus habilidades para seguir avanzando. En resumidas cuentas, necesitas que tu equipo esté mentalmente al cien por cien para acabar el juego con éxito.



ESCRÍBENOS: Si tienes cualquier duda, queja, estás atascado en un juego o conoces un truco para alguno de los juegos de Xbox, no dudes en escribirnos a esta dirección:

SECCIÓN CARTAS

Revista Oficial Xbox Edición Española
Paseo San Gervasio 16-20 08022 Barcelona

NEO, MORPHEO Y TRINITY

Tengo unas dudas que me gustaría que intentaseis resolver. He escuchado que van a sacar un juego sobre *Matrix*. ¿Es cierto? ¿Para cuando sería? ¿Llegaría traducido y doblado? También he escuchado que su programador es David Perry, eso ¿es verdad? ¿Que compañía lo está programando?

Rubén Pérez López
Mairena del Aljarafe (Sevilla)

Efectivamente, el juego de *Matrix* lleva tiempo en desarrollo y sí, su programador jefe es Dave Perry, al frente de Shiny. Como sabrás, esta compañía es responsable de crear grandes juegos como *Messiah* o *Sacrifice*. Los juegos estarán basados en las secuelas de *Matrix, Matrix:Reloaded* y *Matrix Revolution*. Su salida al mercado está prevista para el 2003, por lo que todavía es muy pronto para hablar de una posible traducción.

A VUELTAS CON SHENMUE

Hace un mes que me compré la Xbox. ¡¡Es increíble!! Tengo varias preguntas: el *Shemue 2* ¿estará traducido?¿Qué diferencias tendrá con la versión de Dreamcast?¿Son ciertos los rumores que apuntan a un posible *Sonic 3* para Xbox? ¿Por qué al *Project Ego* se le llama *Fable*? ¿Qué significa? Muchas gracias.

Manuel (correo electrónico)

De momento seguimos sin tener confirmación sobre la traducción de *Shenmue 2*, así que habrá que esperar. En realidad, ni tan siquiera podemos estar al 100% seguros de que vaya a ser distribuido por estos lares. A falta de comprobar la versión final, se habla de algunas mejoras gráficas y un uso extensivo del disco duro de Xbox. En cuanto a Sonic, aun no se sabe sobre qué plataforma correrán sus nuevas aventuras, aunque algunos rumores apuntan a que la tercera entrega de *Sonic Adventure* podría llegar a Xbox. Por lo que respecta a tu otra pregunta, decir que el nombre inicial de un juego siempre puede variar ya que muchas veces hace referencia al proyecto y no al juego en sí. *Fable* significa «Fábula» en castellano. Lo que puedes tener bien seguro es que será un magnífico juego sea cual sea su nombre final.

NOVEDADES Y EXCLUSIVAS

Tengo las siguientes dudas: ¿Es verdad que saldrá *Crash Bandicot 4* en exclusiva para Xbox? ¿Qué diez juegos de Xbox me aconsejaríais que me comprara para estas Navidades?

Roger García
(correo electrónico)

¿SÓLO PARA CHICOS?

Escribo porque empiezo a desesperarme. Tengo Psone, PS2 y Xbox y me gusta mucho jugar. Pero lo cierto es que este mundillo es totalmente masculino y hay pocos juegos que me interesen ya que la mayoría son de fútbol, coches, tiros... Por favor ¡Vamos a darle más uso al cerebro! Sé que no somos muchas chicas las que jugamos, pero no es de extrañar con las opciones que hay. Quisiera pedir a los programadores un esfuerzo para hacer desafíos más interesantes e introducir así a las chicas en los videojuegos. Muchas gracias y un beso.

Sonia Andrea
Tarragona

Te damos totalmente la razón. La verdad es que la mayoría de los títulos que hay para consola son de los géneros que tú mencionas ya que suelen ser los de más éxito en este formato. De momento, existen varias opciones par darle un poco al coco: *Munch's Oddysee*, *Prisioner Of War* (en este juego hay que dar muchas vueltas para escapar). También hay otras opciones de puzzles como *Tetris Worlds* y plataformas de los buenos como *Blinx* o *Crash Bandicoot*. Si te gustan las aventuras pronto tendrás dos muy buenas por parte de Konami como son *Silent Hill 2* o *Shadows Of Memories*. Esperemos que con los próximos lanzamientos tengas más opciones entre las que elegir, no te desesperes ¿ok?

Muy posiblemente disfrutaremos de la cuarta entrega de *Crash Bandicoot* en Xbox, pero viendo su reciente paso a título multiplataforma en su tercera entrega, es probable que su lanzamiento sea también para otros sistemas.
¿Diez juegos? Pues si que te has portado bien este año (yo espero otro camión de carbón): *Turok:Evolution*, *Timmespliters2*, *Silent Hill 2*, *Commandos 2*, *SplashDown*, *Buffy: The Vampire Slayer*, *Colin McRae 3*, *The Thing*, *Crazy Taxy 3* y *Prisioner Of War*. Cantidad, calidad y, como no, variedad.

SOÑAR ES GRATIS

Somos grandes seguidores de la saga Final Fantasy y, al comprarnos nuestra Xbox, quedamos decepcionados al no encontrar este magnifico titulo en esta estupenda videoconsola. ¿Saldrá algún día la saga Final Fantasy para Xbox? El primer titulo que compramos para Xbox fue *Halo* y quedamos totalmente impresionados tanto por su alto nivel de detalle grafico como de sonido. Pero la decepción llegó en cuanto probamos el modo multijugador y no encontramos *bots* para destruir. ¿Incluirán *bots* en la segunda entrega de *Halo*?

Albert Artigas y Marc Cardona
(Barcelona)
(correo electrónico)

Desde que Xbox empezó a comercializarse se ha venido comentando el tema de lanzamientos de Square para la consola de Microsoft y la verdad es que, de momento, la relación es difícil. Sony tiene un buen porcentaje de las acciones de la compañía nipona y no creemos que le haga mucha gracia que salgan estos juegos para la competencia. Sin embargo, el lanzamiento de *Final Fantasy Chronicles* para GameCube abre las posibilidades multiplataforma de Square en un futuro.
En cuanto a *Halo 2*, el desarrollo está transcurriendo en el más absoluto de los secretos, pero viendo el afán de superación y perfección de Bungie con su primer juego para Xbox, seguro que mejoran todos y cada uno de los aspectos de *Halo*, incluido su modo multijugador.

SIEMPRE NOS QUEDARÁ BUFFY

Quería haceros una pregunta sobre *Blade 2*. ¿Tenéis alguna noticia sobre este juego?¿Cuándo se lanza?

Antonio Dopico Núñez
(correo electrónico)

Mucho me temo que tenemos malas noticias porque *Blade 2* no tiene previsto su lanzamiento en España en su versión para Xbox. Si te sirve de consuelo, a tenor de los primeros análisis internacionales no parece tratarse de una gran pérdida. ¿Qué tal si pruebas con *Buffy*? Tiene vampiros, acción y su protagonista está ... bien «armada» (con estacas, mal pensados).

DEPORTES EN XBOX

¿Saldrá para Xbox el *FIFA 2003*?¿Saldrá la segunda parte de *Amped*?¿Cuándo saldrá el juego con el mayor rendimiento de la consola hasta el momento?¿Saldrá alguna saga de Final Fantasy o parecida en castellano?

Carlos
(correo electrónico)

Puedes contar con una versión de *FIFA 2003* para Xbox. *Amped*, aunque ya está anunciado, aun está sin confirmar su fecha de lanzamiento. Posiblemente *Fable* (*Project Ego*), *Ninja Gaiden*, *Panzer Dragón* o *Halo 2* expriman las posibilidades de la máquina, pero de momento los límites de Xbox están muy lejos de ser alcanzados. Por último, decirte que juegos de rol vas a tener muchos, entre ellos *Fable* o *Morrowind* y de acción, *Baldur's Gate: Dark Alliance* o *Dungeons & Dragons Heroes*.

SUBSTANCIA-FUNDAMENTO

¿Es verdad que el CD de *Metal Gear Solid Substance* estará grabado por las dos partes del disco? ¿También van a bajar los precios de los juegos?¿Sacarán la segunda parte de *Amped*?¿*Buffy the Vampire Slayer* está en inglés?

Dani
(correo electrónico)

En el caso, poco probable, de que *Metal Gear Substance* utilizara tanta información, bastaría con usar un DVD de doble capa, sin tener que recurrir a las dos caras. Seguramente acabe apareciendo una línea de juegos más económicos que la actual, pero cuando pase un cierto tiempo desde su lanzamiento. *Amped* ya tiene confirmada su segunda parte. En lo referente a *Buffy*, tendrás que jugar en inglés.

DOLBY DIGITAL, LUJO EN XBOX

Me gustaría saber si hace falta comprar algún accesorio para conectar Xbox a un amplificador de sonido Dolby Digital. Si no es así: ¿como los conecto?

Diego Jiménez
(correo electrónico)

A pesar de tener que realizar una pequeña inversión, el resultado que vas a obtener merece y, mucho, la pena. Tendrás que comprar el cable avanzado de Microsoft ya que incluye una salida óptica para conectar la consola a un equipo Dolby 5.1 o DTS. A partir de ese momento, disfrutarás de un sonido espectacular.





Desde el foro

Tras un verano un poco parado en cuanto a número de lanzamientos, ahora llega la mejor época para los videojuegos. La mejor y puede que la peor, ya que es muy posible que no podamos hacernos con todos. Sin embargo, si queréis seleccionar bien lo que compráis, nada mejor que echar un vistazo a los análisis de la revista, jugar con las demos o escuchar los consejos que dan nuestros foristas. Encuéntralo en www.revistaoficialxbox.net.

LO PRIMERO que queremos hacer es pedir disculpas por los problemas que hemos sufrido en el Foro. Ya sabéis que todos ellos han sido ajenos a nuestra voluntad, así que esperamos que no dejéis de visitarnos para cambiar impresiones con los otros foristas, con los que poco a poco vamos formando una comunidad de usuarios de Xbox en España.

Todo el mundo sabe el impacto que ha causado *Halo* entre todos los poseedores de Xbox (y entre los que no lo son también). Por eso, unas horas antes de que Bungie colgara en la Red el tráiler de *Halo 2* ya había foristas como **Mamotreto** que ponían los enlaces a disposición de los demás en el Foro «General» para poder descargar el tráiler.

Hunter: The Reckoning es otro de los juegos que más ha gustado a los usuarios de Xbox. Afortunadamente, Virgin solucionó con rapidez el problema de las primeras copias defectuosas y ya se pueden comprar en cualquier tienda. Así que intuimos que foristas como **Darkhunter** (sin uñas de la impaciencia) estarán en estos momentos machacando zombis sin parar.

Pero, sin duda, el tema estrella de este mes ha sido, sin lugar a dudas, Rare y su posible compra por parte de Microsoft. Gente como **Mulworth** o **Ethan** comentan sus impresiones en el Foro «General» y parece que a los foristas les atrae disfrutar del talento de Rare para Xbox.

Rare da el paso a Sega en el Foro «Juegos» con su nueva entrega de SegaGT, título que esta recibiendo buenas críticas internacionales. Si aún no habéis visto nada del juego en movimiento, **Oscar** proporciona unos enlaces para que podáis haceros una idea. Para los más impacientes os podemos adelantar que tiene muy buena pinta.

Increíblemente, el mismísimo **Bill Gates** pone un mensaje para que todos contemplemos lo bien que queda *GP4* en Xbox. Sin duda, sus rivales tendrán que trabajar muy duro para superar el excelente trabajo de Geoff Grammond.

Pasado el verano, parecía que ya no íbamos a pasar mucho calor ¿no? Pues a juzgar por lo visto en el Foro «Juegos» y la cantidad de mensajes sobre *Dead Or Alive Xtreme Volleyball* ¡esto esta que arde! **Mulworth** parece encabezar el club de seguidores de este juego deportivo (sí, deportivo, no nos miréis con esa cara). Pero seguro que cuenta con muchos seguidores más.

Steel Batallion, antes conocido como *Tekki*, ha empezado ya a comercializarse en Japón. Pero no sólo a los japoneses les gustan los juegos de mechs o robots, foristas como **Coreidos** se preguntan sobre su posible distribución europea. A falta de noticias podemos confirmarle que sí saldrá de Japón rumbo a Estados Unidos. Esperemos que tarde o temprano alguna distribuidora se decida a lanzarlo en nuestro país, aunque se presupone que lo hará a un alto precio debido al descomunal mando necesario para jugar.

Medal Of Honor, cuyas versiones para PC o PS2 han sido un éxito rotundo, sigue siendo uno de los más esperados para gente como **Coreidos** (a falta de robots). Tened un poco de paciencia porque, aunque más tarde que en el resto de plataformas, pronto podremos disfrutarlo en nuestra Xbox, incluido un inédito modo para varios jugadores que no está presente en la versión PS2.

Kagetora explica sus dudas sobre altavoces en el Foro «Hardware», un tema realmente importante dado el excelente sonido que proporcionan los juegos de Xbox. Sin embargo, parece que otros foristas como **Edy**, **Ractelis** o **Arion** andan más preocupados por el lanzamiento de un teclado y ratón para Xbox, cuya salida no parece estar muy cercana.

El Foro «Xbox Live» inicia su lenta pero segura andadura, con una serie de preguntas y noticias de lo más variado. Entre todas ellas hay una que brilla con luz propia y que alegra a gente como **Multworth** o **EgoOscuro**: la presentación que Microsoft hizo junto a Sega en el país del sol naciente, una buena muestra de que Microsoft no piensa tirar la toalla en cuanto al gigantesco mercado nipón.

Por último destacar que, por fin, el Foro «Trucos» ha despegado y se llena de mensajes. Uno de los más solicitados es *Blood Omen2* y gracias a **eduardo51** y sus trucos de armadura todo será más fácil. Sin embargo, también hay sitio para juegos como *Project Gotham*, cuyos trucos solicita **mariagatita29**, obteniendo una rápida respuesta de otros jugadores.

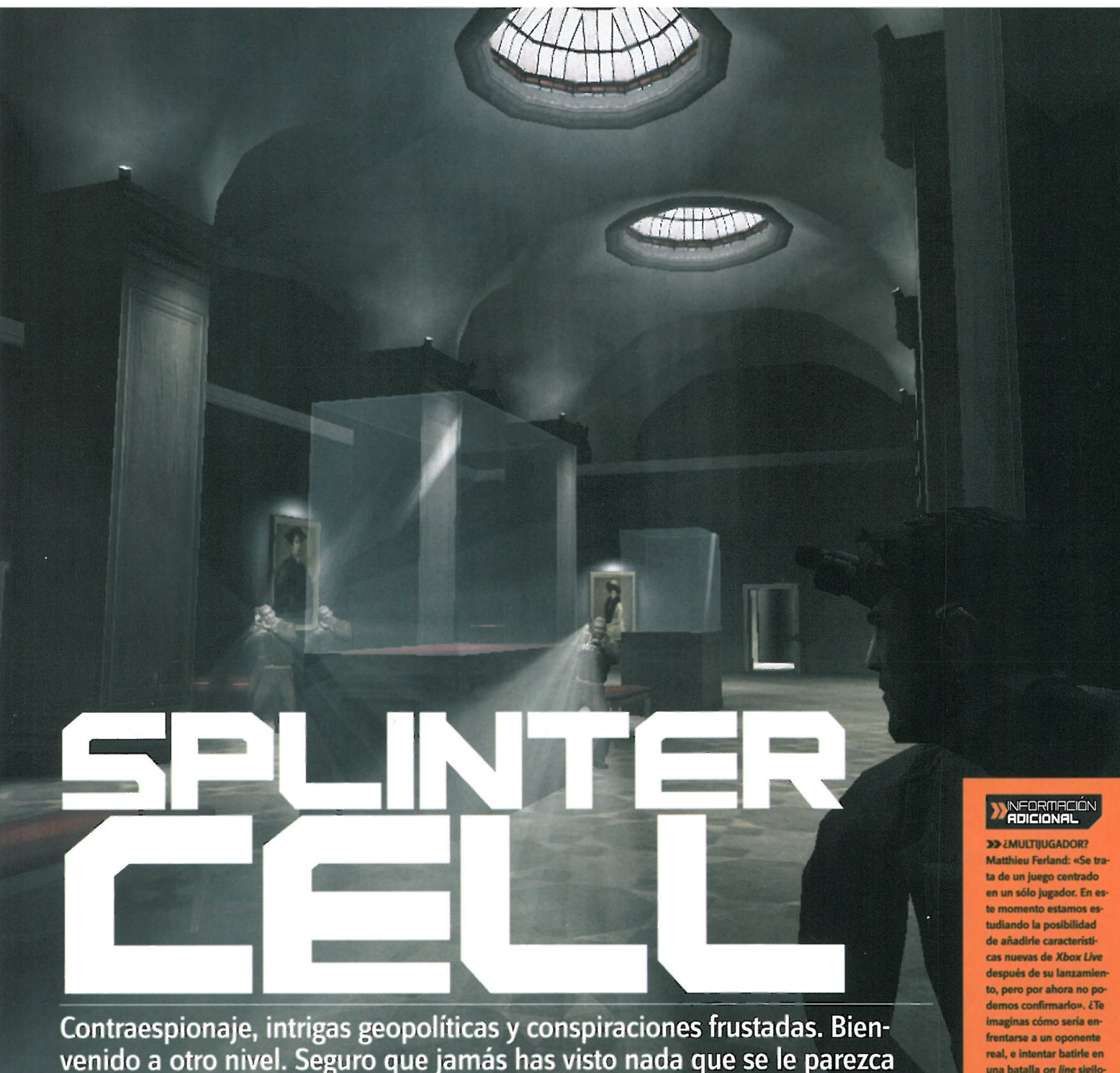
PARTICIPA EN EL FORO

» NADA MÁS SENCILLO: Simplemente accede a la Web de la Revista Oficial Xbox Edición Española, www.revistaoficialxbox.net, y a continuación haz clic en el botón «Foro de discusiones». Esto te permitirá acceder al Foro y leer todos los mensajes de las diferentes categorías («General», «Juegos», «Trucos» y «Hardware»). Sin embargo, si lo que quieres es participar, tendrás que introducir tus datos de usuario, para lo cual aparecerá ante ti una pequeña ventana en la que podrás introducir tu nombre de usuario y tu contraseña. Si no los tienes todavía, tienes que hacer clic sobre la opción para darte de «Alta en el foro», y accederás a una segunda ventana en la que tendrás que introducir una serie de datos, y en la que podrás conseguir tu nombre de usuario y tu contraseña. Tras estos pasos, el resto es coser y cantar. Repite los pasos anteriores, pero esta vez introduce tus datos, y tendrás acceso al foro. Su utilización es muy sencilla, y responde al esquema clásico de cualquier foro, así que no tendrás el más mínimo problema para participar con tus mensajes.





1. Surname
WINCH
2. Given names
LARGO
3. NORTH AMERICAN NATIONALITY
5. Sex
M
4. Date of birth
6. Place of birth
THE MONTENEGRO REPUBLIC
7. Date of issue
SEPTEMBER2002
8. Date of expiry
JUNE2007
9. Authority
10. Holder's signature
Largo Winch
11. Residence
12. Height
6,17 FT
1,88 M
13. Colour of eyes
GOLD
14. Extension of the passport
Authority
OPATB 2
LARGO WINCH
FP 1330352180
BUSINESS / NEW YORK
ACTION / RUSSIE
GLAMOUR / SARDAIGNE
SUSPENSE / MEXIQUE
WINCH AIR
WA 61 26 N 5SEPT14H50
EUR 4858.00
EUR 5788.7
PC CD-ROM
PlayStation 2
GAMECUBE
XBOX
LARGO WINCH
PlayStation
Pasaporte
a la aventura
Largo Winch, el millionario en vaqueros que domina un imperio de 10 millones de dólares , se enfrenta a un complot internacional que pretende acabar con la seguridad e imagen del Grupo W.
www.ubisoft.es
Ubi Soft
DUPUIS
PC CD-ROM
PlayStation 2
Ubi Soft. Complejo Europa Empresarial. Edificio Londres. Playa de Liencres 2. Planta 1ª. Ctra. N-VI. Km.24 - 28230 Las Rozas. MADRID - Tlfno: 91 640 46 00



SPLINTER CELL

Contraespionaje, intrigas geopolíticas y conspiraciones frustadas. Bienvenido a otro nivel. Seguro que jamás has visto nada que se le parezca

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: **UBI SOFT MONTREAL**
DISTRIBUIDOR: **UBI SOFT**
FECHA DE LANZAMIENTO: **DICIEMBRE 2002**
MULTIJUGADOR: **1**
WEB: **WWW.UBISOFT.CO.UK**

RECAPITULEMOS un poco pensando en aquellos de vosotros que os hayáis perdido nuestro primer vistazo a *Splinter Cell*, que aparecía en el número 4. La situación, que amenaza con hacer trizas la estabilidad global como si se tratara de un vaso de papel, es la siguiente: en una región que bordea Rusia y el norte de Asia se ha producido una invasión terrorista «secreta». La OTAN ha tomado cartas en el asunto, pero cada vez es más probable que los acontecimientos se les escapen de las manos y se conviertan en un tema de preocupación mundial.

Suena como si fuera un planteamiento muy sólido para un libro o para una película, cosa que no resulta nada sorprendente dado que el juego es el último en el que aparece el nombre de Tom Clancy, autor de las novelas de Jack Ryan, de las que la última adaptación cinematográfica es *The Sum of all Fears*, que estará en las pantallas durante este verano.

Como explica Matthieu Ferland, productor de *Splinter Cell*: «Todas la historias de Tom Clancy ocurren en un futuro no lejano, de modo que las potenciales situaciones geopolíticas resultan creíbles y la tecnología utilizada siempre va por delante de la que existe actualmente. Con todo, no aparece nada que sea completamente ciencia ficción. Tras haber probado este juego, los jugadores deberían pensar: ¡Dios mío, esto podría ocurrir... pasado mañana!»

Ferland continúa explicando que «el concepto de un agente en solitario, actuando de forma secreta, resulta realista si se tiene en cuenta la nueva faz del terrorismo: nadie sabe con exactitud dónde se hallan los terroristas, pero lo cierto es que están por todas partes. La NSA (National Security Agency) necesita este tipo de intervención por parte de agentes secretos muy especializados y entrenados, y a pesar de que jamás lo van a reconocer, ya existe cierto tipo de facción escindida parecida a la que aparece en el juego». »

INFORMACIÓN ADICIONAL

» ¿MULTIJUGADOR? Matthieu Ferland: «Se trata de un juego centrado en un sólo jugador. En este momento estamos estudiando la posibilidad de añadirle características nuevas de *Xbox Live* después de su lanzamiento, pero por ahora no podemos confirmarlo». ¿Te imaginas cómo sería enfrentarse a un oponente real, e intentar batirle en una batalla *on line* sigilosa a más no poder?

» MOTOR DE DISPARO Tu arma principal, el F2000, dispone de tres velocidades de tiro distintas. Cuando necesites disparar sobre individuos visibles desde una posición oculta, utiliza el modo «Bala única». Para combates a mayor distancia y con menos precisión, el modo «Semiautomático» permite atacar con tres balas. Por último, en el modo «Automático» puedes disparar estilo Uzi 9 mm, vaciando todo un cargador con tan sólo presionar levemente el gatillo.

INFORMACIÓN ADICIONAL

>> ANILLO AERODINÁMICO
Una de las municiones más pacíficas a disposición de Fisher es la llamada Ring Airfoil. Se trata de un proyectil de goma en forma de donut, que fue desarrollado hace 20 años por la Guardia Nacional de Estados Unidos para afrontar con garantías las manifestaciones. Disparado desde una distancia prudente, constituye una especie de aguijón molesto e incapacitante destinado a los alborotadores en potencia.

>> ¡ESCUCHA TC!
Tom Clancy es un antiguo corredor de seguros que se ha convertido en uno de los autores que mejor se venden en todo el mundo. Se le atribuye el haber inventado el denominado *techno-thriller*, una mezcla de intriga política y tecnología militar moderna con vistas a lograr un efecto muy entretenido. Entre sus libros se incluyen *La Caza del octubre Rojo* o *Juego de Patriotas*. No hace mucho recibió 32 millones de libras esterlinas por adelantado para escribir sus dos libros siguientes.



Tienes que pasar hasta el otro lado *sin* que te vean. Un disparo rápido a la cabeza solucionaría todas estas preocupaciones por no hacer ruido.



Su sombra te permite mantener la situación bajo control.



Sentido común en acción: huye a todo gas de las enormes llamas.

QUIERO UNA DE ESTAS COSAS >>

La colección de artilugios de Sam Fisher. Serán extraordinarios para las próximas Navidades.

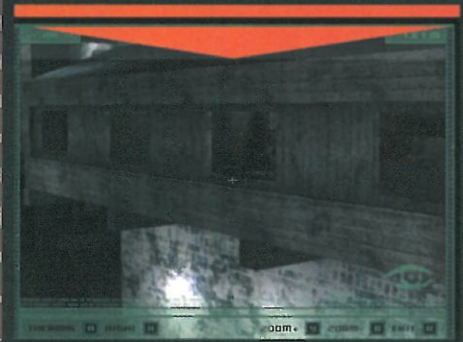
SERPIENTE DE CABLE ÓPTICO 1

HAZLO PASAR por debajo de las puertas para detectar la existencia de posibles guardias de patrulla, o cualquier otra sorpresa molesta que pudiera estar esperándote al otro lado de la puerta. Tan sólo está equipado con un dispositivo de visión nocturna.



CÁMARA ADHERENTE 2

ACTIVADA con tu F2000, puede servir para espiar desde el otro lado de las esquinas o dentro de zonas en las que estés a punto de entrar. Dispone de funciones de zoom, así como visión nocturna, visión normal y detección de calor.



ELECTROSHOCK 3

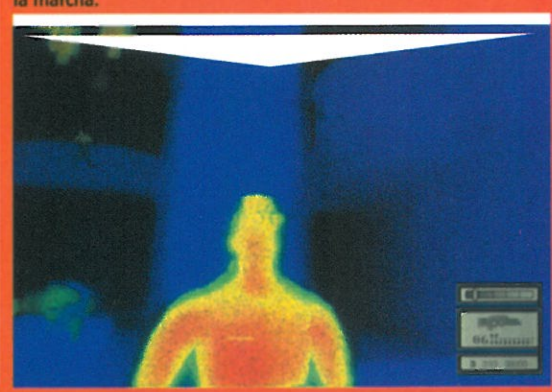
UNA FORMA no mortal de desembarazarse de los oponentes que, una vez más, se dispara desde tu arma F2000. Puede utilizarse en una piscina para neutralizar a muchos adversarios de una sola vez.



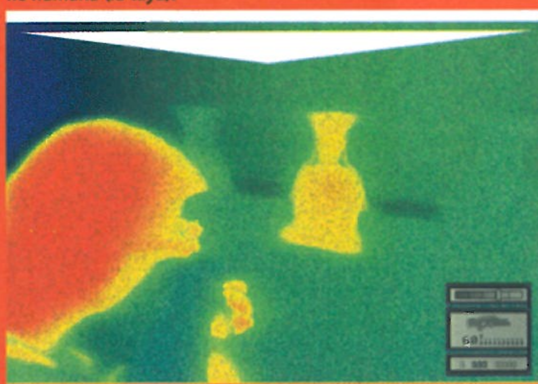
EL USO DEL CALOR» Calentamiento

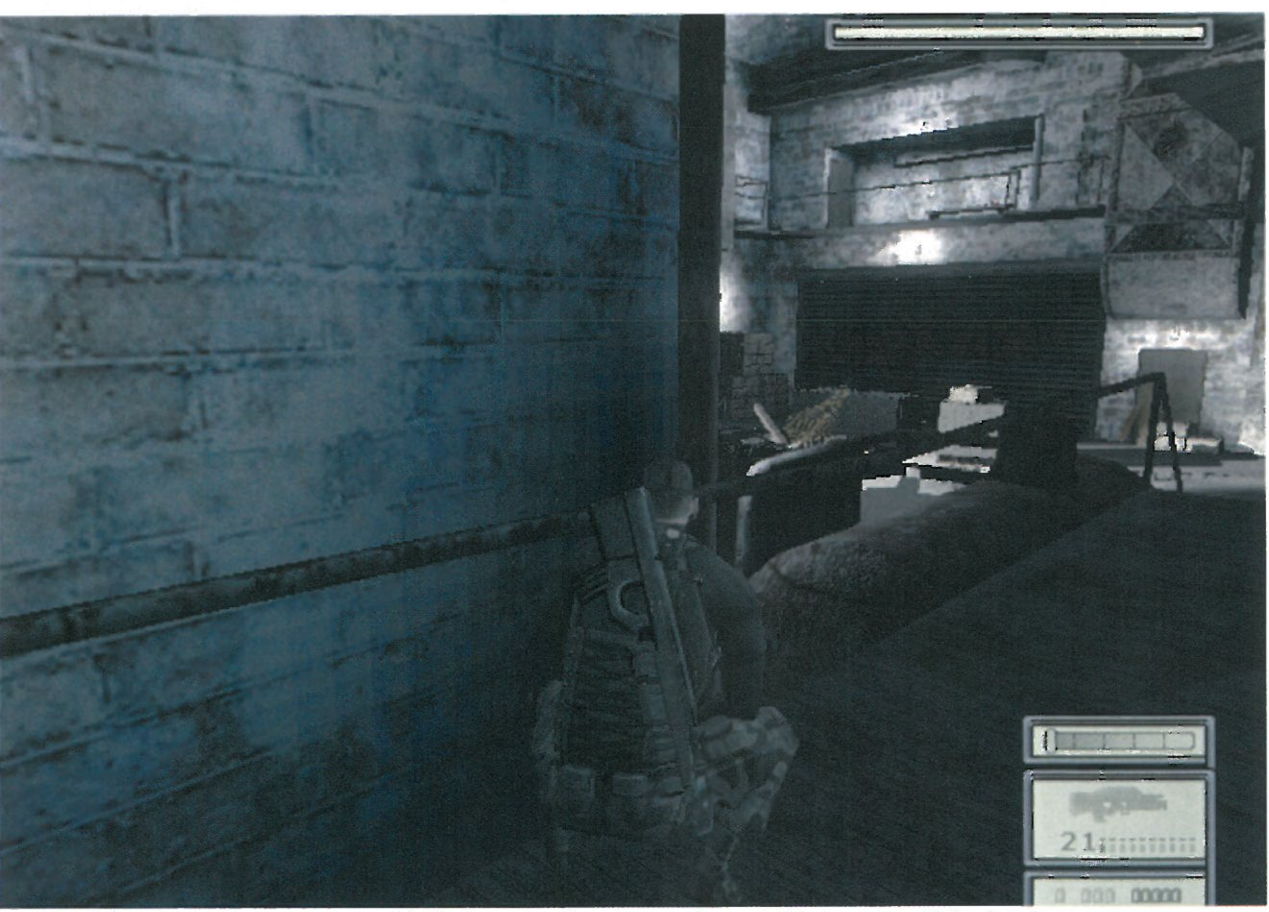
MATTHIEU FERLAND: El visor de calor constituye un dispositivo potente, ya que te permite ver las huellas termales situadas dentro y alrededor de un entorno. Enemigos, animales, cañerías calientes, vapor, fuego y todas las demás fuentes de calor pueden detectarse a través de puertas y paredes. También puede revelar trazas mucho más sutiles, como las que revelan un código de paso al poner de relieve huellas recientes en un teclado de control. Tan sólo resulta eficaz a una distancia bastante corta.

ESTÁS ATRAPADO en un recinto muy estrecho, con tropas situadas en la terraza de arriba. Te están acribillando a balazo sin posibilidad de responder. Activando el visor de calor, puedes controlarlos a pesar de que se escondan, y planear una revancha sobre la marcha.



EN ESTA habitación hay una bomba y todo lo que sabes es que proporciona una débil huella de calor. Activa tu visor de calor y escanea la habitación. La bomba aparece escondida en la barriga de una estatua de Buda. No dispares si no quieres que llueva carne humana (la tuya).





↑ No hay forma de saber lo que nos espera al doblar la esquina. Una cámara en la pared distante nos permitirá verlo todo.

INFORMACIÓN ADICIONAL

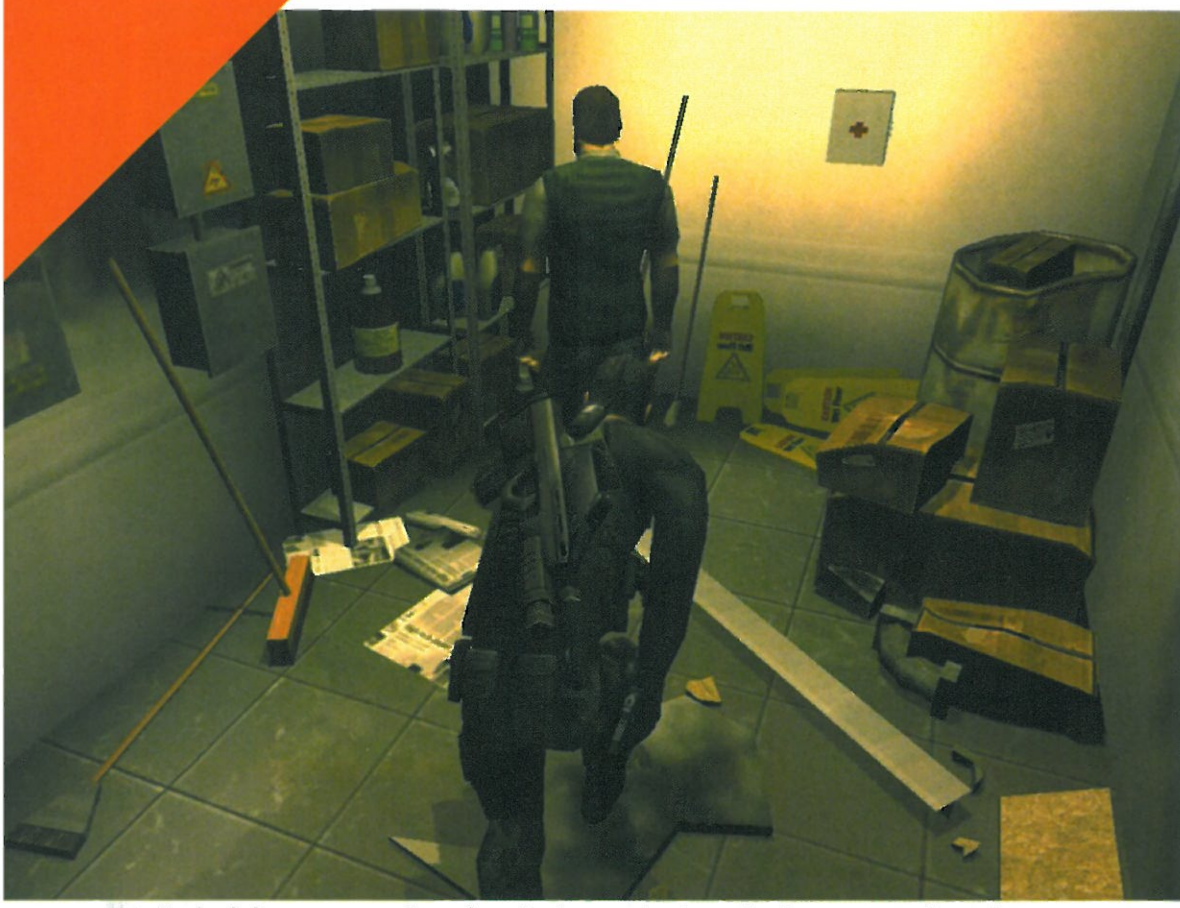
» INPUT DE CLANCY
De nuevo Ferland: «En gran medida es para asegurar que el concepto y la trama encajen perfectamente y que el juego resulte coherente de principio a fin. Necesitábamos estar de acuerdo en los ingredientes fundamentales del juego para tener la seguridad de que resultaban coherentes con el universo de Clancy. También se llama a Clancy para que efectúe el proceso de validación del juego, lo que significa que no se comercializará ningún juego hasta que, tanto Clancy como el equipo de desarrollo, no estén completamente satisfechos».

» El hombre encargado de pacificar esta tormenta antes de que todo se vaya al traste es el agente secreto Sam Fisher, perteneciente a una célula de campo. Tiene nervio, experiencia y conocimientos acerca de los más sofisticados artilugios utilizados en la lucha antiterrorista conocidos por los humanos. E incluso algunos no conocidos por el hombre. «Todos los artilugios utilizados en *Splinter Cell* son reales o bien resultan plausibles a la luz de los proyectos de desarrollo secreto llevados a cabo por el ejército estadounidense», afirma Ferland. «Tan sólo la cámara adherente (véase *Yo quiero una de éstas*) y el dispositivo para evitar la detección de la cámara constituyen invenciones del diseñador del juego, pero resultan creíbles. Apostaría lo que fuera a que algunas cosas, como la cámara serpiente y la cámara adherente serán copiadas por otros juegos en un futuro no lejano», afirma enorgullecido el productor de *Splinter Cell*. No en vano, Hideo Kojima, creador de *Metal Gear Solid*, quedó muy impresionado al contemplar *Splinter Cell* durante la pasada feria E3 celebrada en mayo de este año, y le gustaría mucho incluir la cámara serpiente, hecha a base de fibra óptica, en una de las aventuras futuras de Solid Snake.

Da la impresión de que de la mayor parte de la tecnología y de los chirimbolos utilizados en *Splinter Cell*, tanto los que son fruto de la imaginación como los que no lo son, se hace un uso excelente en el juego. Son fruto de aquellos momentos en los que, mientras estabas jugando, has exclamado «¿Te imaginas que ahora pudiéramos...?». «¿Te imaginas que tu arma pudiera activar una cámara situada a larga distancia, de forma que pudieras rastrear áreas repletas de peligros en potencia?»

El equipo de *Splinter Cell* ha decidido convertir en realidad estos interrogantes en este videojuego, y Matthieu Ferland se muestra inflexible a la hora de decir que esto tan sólo se puede lograr con Xbox. «Cuando en otoño de 2000 empezamos el desarrollo, todavía no se nos había pasado por la cabeza el hacerlo para ninguna consola específica. Al cabo de unos meses, cuando ya teníamos una visión muy clara de lo que queríamos que fuera el juego, empezamos a probar algunas de nuestras ideas en Xbox »





Puedes darle un mazazo en plena cabeza. O colocar una bomba en el suelo y escapar a toda marcha.



Una pirueta al más puro estilo Van Damme.



¿Los ponen por una cuestión de seguridad o para hacer bonito?

INFORMACIÓN ADICIONAL

UN HONOR

Desde su debut en la feria E3, *Splinter Cell* ha recibido galardones desde todos los rincones de Internet. Y ¡cuidado! Incluso desde los rincones menos recomendables. Obtuvo el galardón de los críticos de juegos en calidad de mejor videojuego presentado en el E3, un reconocimiento votado por más de 40 editores de revistas, sedes *on line* y periódicos.

y descubrimos lo potente que es. Algunos resultados fueron incluso mejores de lo que esperábamos, y también se convirtió en el origen de nuevas características gráficas y de juego».

De hecho, cuando veas el primer ventilador que permite cortar un haz de luz solar, te quedarás parado. Es uno de los efectos de luz más gloriosos que jamás hayas visto y te alegrarás de que los desarrolladores se inclinaran por Xbox en vez de por producir una versión descafeinada para los tres formatos de última generación. Es evidente que en todas las consolas se pueden conseguir todo tipo de efectos de luz u otros elementos de juego, pero no de una forma tan sensacional. «Nos hemos dado cuenta», dice Ferland, «de que con otras consolas hubiéramos podido crear un juego muy bueno partiendo del concepto básico de este título, pero Xbox era la única que nos proporcionaba las características indispensables para desarrollar exactamente todo lo que teníamos en mente».

Así que ya no te puede quedar ni la más mínima duda acerca de si has estado acertado convirtiéndote en poseedor de una consola Xbox. Juegos como *Splinter Cell* constituyen una recompensa por haberte embarcado en esta nave. Tú, como Fisher, tendrás que avanzar luchando a lo largo de 12 misiones que se extienden a través de 26 mapas, hasta alcanzar su objetivo total y paralizar sobre el terreno la revuelta terrorista.

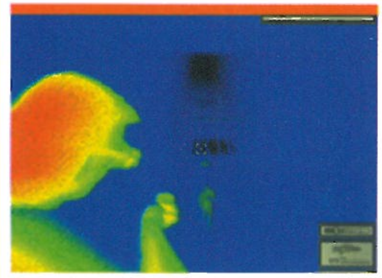
Comenta Ferland: «la mayor parte de las misiones transcurren de una forma totalmente sigilosa y furtiva, pero en otras Fisher tiene que demostrar su agilidad y su puntería. El juego final todavía no está terminado, pero debería proporcionar de 15 a 20 horas de entretenimiento». No en vano, Fisher se verá obligado a abrir y penetrar en numerosos escondites fortificados y destacamentos estratégicos de los terroristas, todos los cuales tienen un aspecto delicioso, tal como muestran las capturas de pantalla esparcidas por estas páginas.

Pero la atracción máxima de *Splinter Cell* no se centra en las detalladas y realistas localizaciones que ofrece, sino en la forma en que elementos de acción y de sigilo del juego fun-

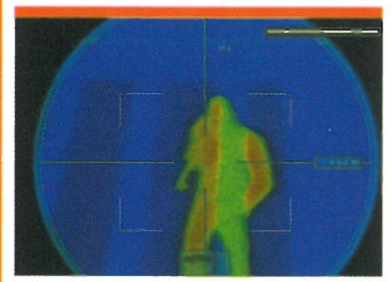
UN HORIZONTE VENTILADO



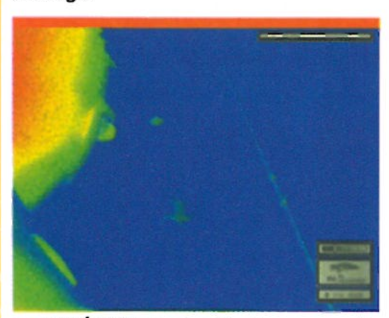
TE HALLAS en un canal de ventilación. Antes de moverte, no estaría de más que comprobaras lo que hay debajo.



ACTIVA el visor de calor. Hay un tipo que patrulla debajo de ti. Si te oye, te coserá a balazos.



UTILIZA las gafas protectoras junto al zoom de tu rifle para desembarazarte del enemigo.



LIQUÍDALO y avanzarás sin preocuparte del ruido. También podrías esperar a que el cadáver se enfriara.



AVANZANDO por el canal de ventilación, la visibilidad es nula. Activa el visor nocturno para salir.

EL USO DE LA LUZ Otra idea brillante

MATTHIEU FERLAND: «Dado que un juego que se desarrolla en un ambiente furtivo y sigiloso se apoya muchísimo en las luces y sombras, intentamos encontrar un sistema que pudiera hacer comprender al jugador si se hallaba bien escondido o no lo estaba. De modo que nos inventamos un calibrador que muestra al jugador su nivel de visibilidad. Sin embargo, creemos que nuestro sistema de iluminación es tan preciso que el jugador será capaz de apreciar de una forma instintiva si se halla o no en una zona de peligro. Además, algunos de los efectos dinámicos de iluminación resultan extraordinarios y ésta es una de las cosas de las que más se enorgullece el equipo de desarrollo.

AL MENOS por ahora estás a salvo ya que no hay nadie en el despacho situado a la izquierda. Dado que no tienes ni idea de lo que te aguarda a la vuelta de la esquina, lo mejor es que te sitúes cuanto antes mejor, y con gran sigilo, donde no te dé la luz.



EN EL ALMACÉN hay un guardia que patrulla, pero no puedes verle directamente. Para determinar su situación real, tienes que contemplar como su lámpara de mano parpadea al otro lado de las cajas y otros estorbos.





«Sitúate a plena luz, venga..., venga... Hoooolaaaaa»



Utiliza tu vista de águila para detectar cualquier vidrio roto.

EL USO DEL RUIDO

No se permite el paso

EL USO del sonido es un área muy manida dentro de los juegos sigilosos y furtivos. Ya lo sabes: pisa con cuidado y evita lanzar bombas como si fueras un descerebrado excitado, para que el ruido que hagas quede reducido al mínimo. Evita las superficies donde haya cristales rotos o cualquier otro material capaz de crujir o reverberar cuando se pisa o se toca. El sonido constituye la única área en la que aún está por ver que los desarrolladores de *Splinter Cell* vayan a introducir novedades dignas de mención, pero hasta ahora la han implementado muy bien gracias a la utilización del medidor de ruido situado en el extremo inferior derecho de la pantalla.



Te verás obligado a abrir y penetrar en numerosos escondites fortificados y destacamentos estratégicos de los terroristas

cionan dentro de estos entornos. Fisher tiene los movimientos y el repertorio *stealth'em-up* habitual para avanzar de forma furtiva, espiar y reptar, pero hay otras muchas cosas además de todo esto.

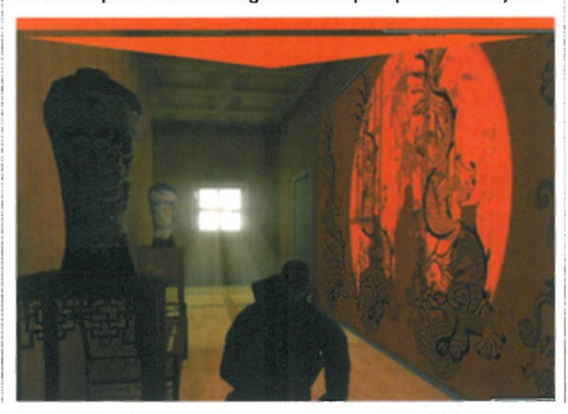
Tal como ocurre en la serie *Thief*, de PC, una barra situada en el extremo inferior derecho de la pantalla mide lo fácil que resulta que te detecten. Combina tu nivel actual de visibilidad con la cantidad de ruido que estás haciendo, así tendrás una idea global de lo a punto que estás de pringarla. Si permaneces siempre en la sombra, andando como si fueras una pantera, la barra apenas se elevará. En esta situación, el enemigo tendrá que situarse rematadamente cerca de ti para poder descubrirte. En cambio, si te mueves de un sitio a otro dejándote ver, o si pisas sobre vidrios rotos esparcidos por el suelo, toda la vecindad saldrá corriendo, con el fusil ametrallador a punto de disparar. Evidentemente, podrías enzarzarte en una ensalada de tiros, pero bastaría con que hubiera cuatro tipos bien situados para que Fisher acabara amortajado. No olvides que es humano.

Con una pléyade de chirimbolos y baratijas a su disposición, Fisher no sólo puede eludir los conflictos y el contacto con el enemigo, sino que puede proporcionar un final feliz a todos los encuentros. «El uso de las armas constituye una fuente de ruidos que puede dar lugar a

EL USO DE MATERIAL TEXTIL Curvatura de los materiales

MATTHIEU FERLAND: El sistema físico de los cuerpos blandos ha sido diseñado con vistas a crear entornos más realistas. Banderas, cortinas u otros cuerpos blandos reaccionarán frente a la acción del viento, de las balas o frente a los movimientos de los personajes. Las sombras de los enemigos también podrán atravesar una serie de cortinas, alertándote del peligro e, incluso, permitiéndote neutralizarlos disparando a través de la cortina.

ENTRA EN el pasillo y serás saludado por una masiva fila de cortinas situada a tu derecha, que se agitan gracias a una suave brisa. La fuente de luz muestra algo que se mueve detrás de ellas, de modo que si te acercas sigilosamente para poder ver mejor...



...podrás contemplar a un guardia situado al otro lado. Utiliza su silueta para dispararle a la cabeza. Antes debes escudriñar la habitación con la ayuda del visor de calor, por si otro guarda te pudiera mandar una ráfaga a través de la cortina y neutralizarte.

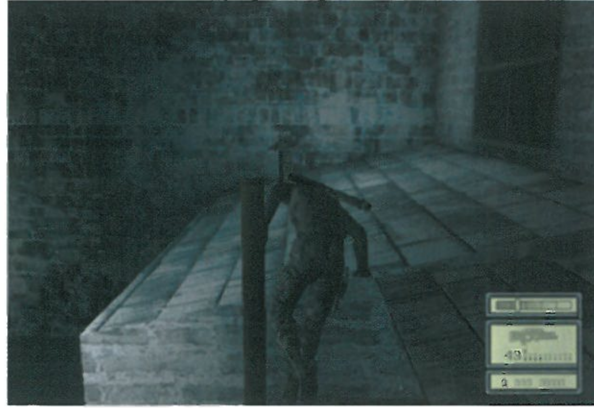




Uno de los mejores sitios para que te vean.



Las visiones nocturnas se parecen a las de *Metal Gear Solid*.



Las acrobacias de Sam disponen de una animación excelente.



Los guardias los haces de luz que despiden estos pequeños agujeros.

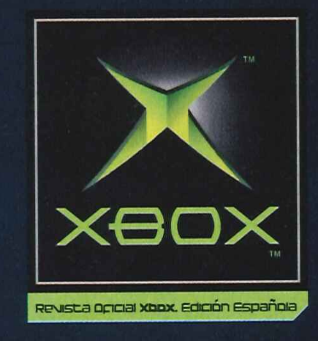
Piensa en la cantidad de cosas extraordinarias que podrías hacer en un juego como éste

complicaciones durante las misiones de Sam», revela Ferland. «Cuanto más escondido permanezca, más fácil le resultará encontrar el camino para avanzar. Puede hacerlo de forma furtiva hasta situarse detrás de los enemigos, interrogarlos y obligarlos a cooperar apuntándoles con una pistola en la cabeza, o derribarlos golpeándoles con el arma», afirma el productor del juego. Asimismo, Fisher puede hacer uso del electroshock portátil, un dispositivo que en conjunción con su fusil F2000 lanza pequeñas descargas eléctricas sobre los guardias. También puede disparar un Ring Airfoil (anillo aerodinámico) capaz de neutralizar a los guardianes más duros de pelar.

Pero para tener éxito con todos estos chirimbolos no basta con pulsar el botón derecho en el momento apropiado. En una sección del juego, nosotros tropezamos con un par de guardias que charlaban junto a un estanque lleno de peces (naturalmente, los peces disponen de sombras en tiempo real mientras nadan). ¿Qué mejor manera para desembarazarse de ellos que en un entorno tan silencioso y pacífico como éste? Resulta perfectamente posible destruir el acuario con un par de balas, con lo cual el agua se vertería hasta alcanzar los pies de los dos guardias. Encarando el dispositivo electroshock hacia el agua para, a continuación, efectuar una descarga eléctrica, se podría conseguir que ambos guardias quedaran completamente inconscientes. Pero ve con cuidado y no te acerques demasiado al agua, si es que no deseas hacerles compañía quedándote traspuesto de repente.

Así pues, vete y sométete a una sesión de *brainstorming*. Piensa en todas aquellas cosas fantásticas que siempre hubieras querido hacer en un videojuego de agentes secretos dedicados al contraespionaje. Tal como están las cosas, puede que muy pronto puedas ser capaz de llevarlas a cabo en *Splinter Cell*.

ASEGÚRATE
TU EJEMPLAR DE LA REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA



¡OFICIAL!
Todas las noticias del universo Xbox y los mejores análisis.

¡JUGABLE!
Consigue un exclusivo DVD con demos jugables.

¡LA PRIMERA!
Noticias, avances y análisis antes que nadie.

PROMOCIÓN

La Revista Oficial Xbox Edición Española regala camisetas Xbox a las personas que se suscriban mandando el cupón adjunto.



OFERTA ESPECIAL DE SUSCRIPCIÓN

☐ **SÍ, DESEO SUSCRIBIRME POR UN AÑO (12 NÚMEROS) A LA REVISTA OFICIAL XBOX, EDICIÓN ESPAÑOLA**

DATOS PERSONALES:

Nombre y apellidos..........

Dirección..........

Teléfonos..........

Población..........

Provincia.......... C. P. ....

Correo electrónico..........

FORMA DE PAGO:

MC Ediciones
Sociedad Anónima

Precio especial de 58,35 € (que supone un ahorro de 25,05 €).
Europa: 95,00 €. Resto del mundo: 127,00 €

☐ **Adjunto talón nominativo** a MC Ediciones, S.A.

☐ **Tarjeta de crédito** (indicando fecha de caducidad)

☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

Nº

Nombre del titular:

Caducidad: /

Firma:

☐ **Domiciliación Bancaria** (excepto extranjero)

Nombre del Banco o Caja

Nombre del titular:

C.C.C. Entidad Sucursal

Control

Nº de la libreta o cuenta

Firma del titular:

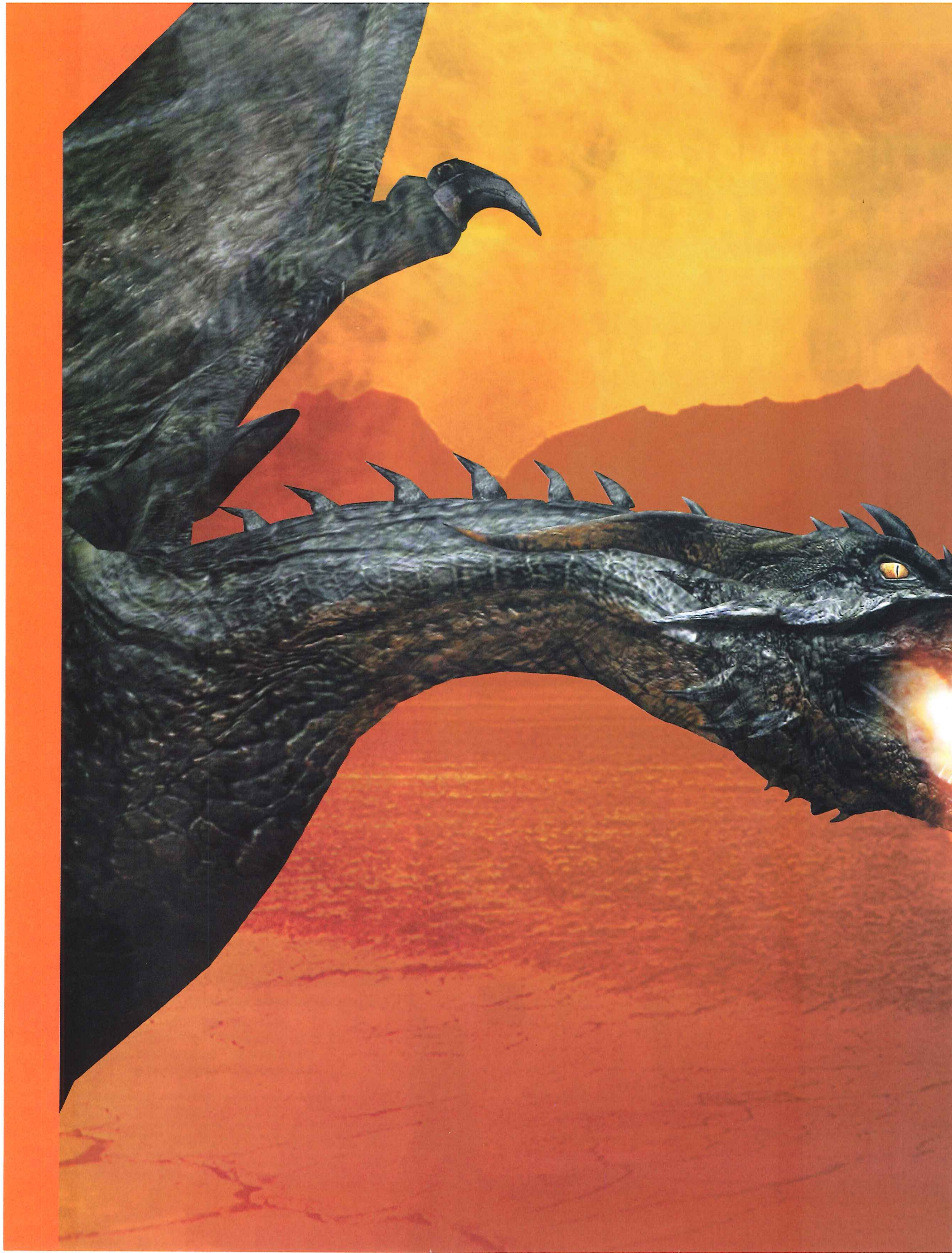
, a de de 2002

Ruego a ustedes se sirvan tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a MC Ediciones, S.A.

REMÍTAMOS EL CUPÓN POR CARTA, FAX O E-MAIL A:

XBOX SUBSCRIPCIONES
Pº San Gervasio, 16-20 · 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 58 · Fax: 93 254 12 59
e-mail:suscripciones@mcediciones.es

☐ De acuerdo con lo contemplado en la Ley 15/199, de 13 de diciembre, le informamos que los datos que Vd. nos facilita serán incluidos en el fichero automatizado de MC Ediciones, S.A. con la finalidad de mantener la relación con Vd. Los datos facilitados son estrictamente necesarios para mantener la relación de suscripción, por lo que su cumplimiento es obligatoria. Vd. tiene el derecho de acceso, rectificación, cancelación y oposición, que podrá ejercitar comunicándolo por carta a: MC EDICIONES, S.A. (Paseo de San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona). Asimismo, Vd. autoriza expresamente la cesión de sus datos identificativos a Microsoft Corporation e Imagine Media Inc. (EE.UU.) al objeto de mantenerle informado de las novedades relacionadas con la consola Xbox, así como con respecto al desarrollo de nuevos servicios y productos informáticos que puedan ser de su interés. Si no consiente la cesión señale con una X la casilla.





REIGN OF FIRE

El juego de una de las películas de éxito en Estados Unidos espera en Hawai el momento de aparecer...

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: **KUJU ENTERTAINMENT**
EDITOR: **BAM! ENTERTAINMENT**
FECHA DE LANZAMIENTO: **NOVIEMBRE 2002**
JUGADORES: **1**
WEB: **WWW.BAM4FUN.COM/REIGNOFFIRE**

MALDICIÓN! Por si ya no hiciera bastante calor en el metro, un dragón enorme, que despide llamaradas por sus fauces, se inmiscuye en el asunto. Pero en *Reign of Fire*, el juego de la película que, sin duda, se proyectará próximamente en algún cine cerca de donde vives, un empleado poco cuidadoso de la empresa del metro de Londres despierta a un enorme dragón durmiente que, para vengarse, destruye prácticamente toda la ciudad y sus alrededores.

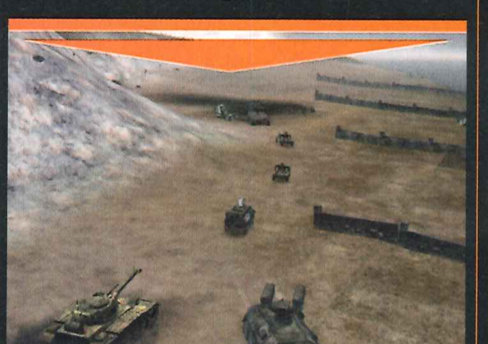
¡El problema es que no es tan sólo éste el único dragón! Existe el denominado The Bull, el dragón principal que, con razón, atemoriza a cualquiera con tan sólo escuchar su nombre. Este enorme dragón ha generado legiones de bestias que vomitan fuego por sus bocas, todas distintas pero igual de peligrosas. Mientras, Londres todavía se halla en pie, pero pocos son los humanos que sobreviven, y se han visto obligados a trasladarse a Norfolk, una zona cuya fama no procede de su aparición repetida en los videojuegos. Es precisamente en la zona de East Anglia donde empieza el juego, con el jugador

EL MUNDO NO ES LO SUFICIENTE GRANDE... Hombre contra dragón. ¿Quién va primero?

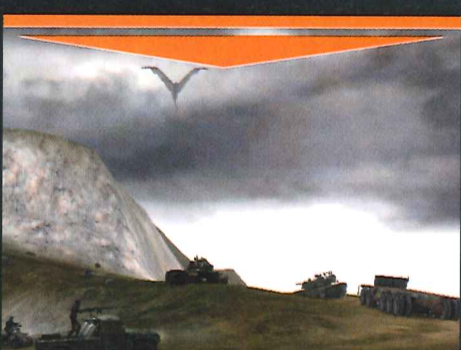
HUMANOS

A SEMEJANZA de *Enclave, Reign of Fire* te permite jugar en ambos bandos del conflicto central. Y es que siempre es bueno poder ver las cosas desde dos puntos de vista distintos...

JUGANDO en calidad de humano, formas parte de este convoy y debes protegerlo.



COMO ERA de suponer, los dragones no tardan demasiado en atacar de nuevo.

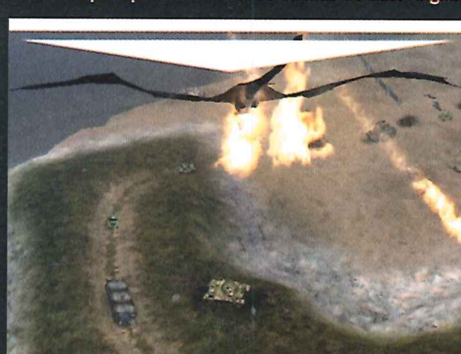


SI NO eres rápido, los dragones pueden apoderarse de tus vehículos.

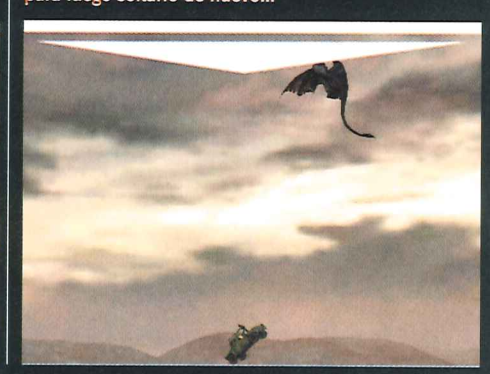


DRAGONES

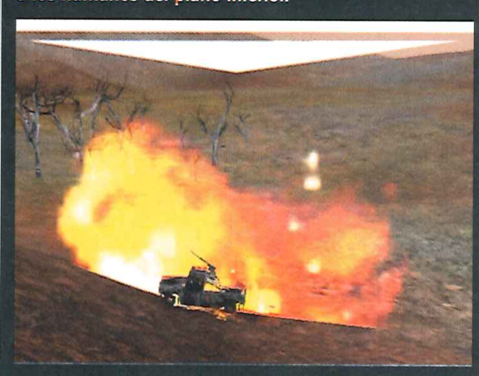
TIENES QUE hacer desaparecer cualquier convoy humano que aparezca sobre las colinas de East Anglia.



ERES LIBRE y puedes elevar cualquier vehículo, para luego soltarlo de nuevo...



... LO QUE es un método muy eficiente para matar a los humanos del plano inferior.





El modo como vomitan napalm las fauces de los dragones resulta excelente. Hasta ahora es nuestro detalle favorito.

Primero juegas como humano y luego como dragón, eructando hasta llamaradas

interpretando el papel de un integrante de la resistencia humana. A decir verdad, más tarde y en el mismo juego, te verás obligado a ser un dragón que machaca al *Homo sapiens* con la ayuda de toda clase de proyectiles de fuego.

«De la lectura del guión original de la película no saqué la impresión de que los dragones sean realmente malos», sostiene Mark Washbrook, productor ejecutivo del juego. «Ellos llegaron antes que nosotros y, ¿quién se atreve a sostener que nosotros tenemos más derechos que ellos a la hora de disponer del planeta?», se pregunta Washbrook.

Nosotros estamos de acuerdo con la actitud razonable de Washbrook, especialmente cuando esto significa que en este juego podemos jugar como si fuéramos dragones, eructando llamaradas en el rostro de la plebe. Aunque primero empezamos a jugar en calidad de ser humano. Y con este papel estábamos jugando los integrantes de la redacción, uniéndonos a las fuerzas de la resistencia humana, cuando

INFORMACIÓN ADICIONAL

LUCHAR CON FUEGO
Una de las misiones humanas que pudimos ver situaba al jugador como responsable de un camión equipado con una torreta de ametralladoras y un cañón de agua. Una cosa para desembarazarse de los aliados que se están quemando y la otra para matar dragones. ¡No os vayáis a equivocar!

HASTA EL RABO...
Al dragón apodado The Bull (el toro) puede que le siente bien el apodo, pero originalmente a este dragón tan duro se le llamaba The Ashley. En cualquier caso, ninguno de los nombres le hace justicia: su aspecto y su comportamiento es mucho más terrible de lo que nos permiten adivinar estos apelativos.

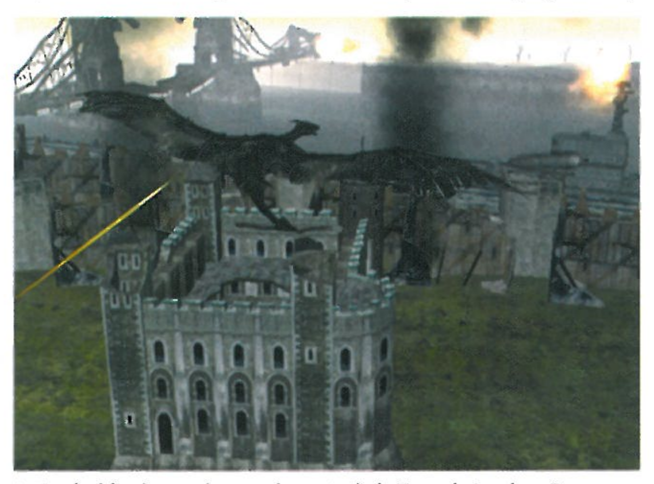
INFORMACIÓN ADICIONAL

GRANDES COLINAS
Los niveles del juego que transcurren en Norfolk se hallan rodeados por colinas impresionantes, lo cual resulta un poco incongruente. Ello se debe a que, en la película, las escenas de Norfolk fueron filmadas en Irlanda, a miles de kilómetros de la Linton Travel Tavern.

LA PELÍCULA
La película *Reign of Fire*, en la que aparecen como protagonistas Mathew McConnaughey, Christian Bale e Izabella Scorupco, está dirigida por Rob Bowman, el veterano director de *X-Files*. La película, que se rumorea que ha contado con un presupuesto de 60 millones de dólares y en la que se han invertido otros 30 millones de dólares en calidad de gastos de márketing, ha sido recibida con críticas dispares en Estados Unidos. Con tantos dragones que se mueven por ella, ¿cómo puede ser mala?



Justo en este instante, el conductor del tanque se estará preguntando porqué no han puesto a un pervertido en su lugar.



Aquí, al fondo, puedes ver el puente de la Torre de Londres. Pero...



Efectos de humo extraordinarios. Casi puedes ahogarte en él.

El juego goza de una atmósfera muy bien lograda. Los vehículos están detallados minuciosamente, al igual que los efectos de fuego y las texturas

Washbrook nos llamó para ofrecernos una versión casi completa del juego.

Las secciones del *Reign of Fire* controladas por el hombre sitúan al jugador en disposición de controlar uno de los diversos vehículos. Con la palanca izquierda para controlar el vehículo y la derecha para apuntar con la ametralladora, tan sólo te queda descubrir los puntos en donde el peligro te acecha y matar dragones. Las tareas varían de una misión a otra, pero a menudo implican proteger cosas importantes, como por ejemplo, las cada vez más escasas cosechas alimenticias.

La misión de la que nos encargamos requería que defendiéramos una plaza fortificada de la resistencia humana frente a un ataque de los dragones. Disponíamos de un Jeep dotado con una ametralladora en la parte posterior, un poco a semejanza del Warthog en *Halo*, con la única diferencia de que aquí te ves obligado a controlar tanto el vehículo como la ametralladora.

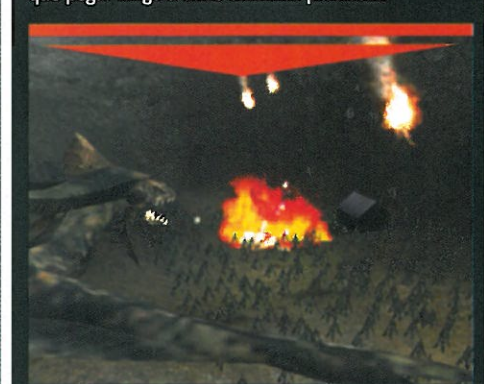
Teniéndonos que enfrentar una y mil veces con oleadas de dragones aéreos Spitfire y de terrestres Jackyl, dentro y alrededor de la estructura del viejo castillo, pronto quedó clarísimo que Kuju había imbuido una gran dosis de ambiente en el juego. El sentido de escala resulta impresionante y algunos dragones son enormes ya que vuelan de forma muy convincente, simulando a la perfección su peso y su finalidad, y atacan las muchas unidades humanas que tratan de escabullirse en el suelo. Con la enorme cantidad de ruinas que pueden verse por todas partes y la gran actividad que producen tanto los humanos como los dragones, el sentido de lucha entre especies resulta palpable.

En lo que podemos considerar un toque genial, las balas que disparas al aire resultan visibles durante un largo tiempo, como si fueran balas trazadoras, con lo cual los cielos pronto se hallan repletos de explosiones, lo que contribuye de una forma decisiva a que la acción resulte aún más frenética. Pero la lucha de los humanos tan sólo es la mitad de la historia. Al efectuar el intercambio de hombre por bestia se cargó de inmediato una misión de dragón, lo que nos hizo responsables de un lagarto lanzallamas, enorme y escamoso. Esta vez estábamos en

HAZ FUEGO ¡Quémate, quémate!

LOS EFECTOS de fuego son muy sofisticados. Cada objeto del juego posee su propio conjunto de valores que determina la probabilidad de que se le prenda fuego cuando se halla próximo a otros objetos encendidos, lo que significa que el fuego se puede propagar como se propaga en la naturaleza salvaje.

ESTOS dragones tan vejatorios no tienen otra idea que pegar fuego a unas cosechas preciosas.



Al principio, el fuego resulta manejable y todavía hay tiempo de apagarlo...



... Pero entretente un poco y verás como toda la cosecha se pone a arder. ¡Qué fallo!





Jugando como dragón puedes asar a muchos humanos diminutos. ¿Por qué no? Se lo tienen bien merecido.



¡Fíjate! ¡El infierrrnnnnoooo de los dragones!

Este dragón tiene las de ganar...

Londres, desde donde podíamos ver el puente de la Torre de Londres y podíamos atravesar el Támesis, que se encontraba medio escondido por la niebla, si bien el puente se hallaba virtualmente destruido.

Está claro que los dragones no resultan demasiado apropiados para vivir en una ciudad. Sin embargo, sí lo son para inflingir un montón de daños y, una vez más, lo que resulta prometedor es la escala de la acción. Los enormes edificios aparecen marcados por una belleza diminuta al lado de los dragones. Además, provocar una lluvia de napalm sobre unidades humanas que huyen despavoridas resulta divertido. Existen varias maneras de destruir grupos de supervivientes, siendo una de las mejores la de elevar camiones hasta una altura considerable para, a continuación, dejarlos caer (véase el recuadro *El mundo no es lo suficientemente grande...*).

En contraste con el vehículo de combate de las misiones humanas, el control de un dragón en este juego resulta mucho más parecido a lo que veíamos en el caso de *Deadly Skies* (*Revista Oficial Xbox Edición Española*, 4) ya que debes pilotar el dragón atravesando zonas peligrosas mientras destruyes a los enemigos que se interponen en tu trayectoria. Esperemos que volar con un dragón en la versión terminada de *Reign of Fire* resulte más divertido que volar en uno de los aviones de aquel juego de Konami.

La película en la que está basada el videojuego puede que se centre más en la situación precaria de los humanos, pero sin duda el juego sale beneficiado de que los dragones también puedan decir la suya. «Los productores de la película nos dieron libertad absoluta para que pudiéramos adaptar su material de la forma que más nos apeteciera así que hemos hecho lo que hemos querido con el escenario para conseguir un gran juego», afirma Washbrook. Y es que en implementación de ideas nuevas, Kuju ha aprovechado al máximo la libertad que se le ha otorgado. Por ejemplo, en la película la acción transcurre en Norfolk y en Londres. Pero en el juego, los jugadores también se ven obligados a trasladarse hasta Dover, protegiendo un convoy humano que se desplaza desde allí hasta la capital. «Se trata de un caso de robustecimiento de lo que aparece en la película, para proporcionar más cosas que hacer al jugador dentro del escenario básico»_, explica Washbrook. Así que, además de nuevas ubicaciones, también aparecen muchos tipos distintos de dragones, muchos de los cuales fueron eliminados de la versión final de la película, lo que significa que tan sólo los jugadores podrán degustar este universo más amplio del *Reign of Fire*.

Muy a menudo, sacar un juego de una película implica esquematizar enormemente las premisas sobre las que se basa la película pero también en saber captar y reproducir la atmósfera de la aventura sobre celuloide. Se trata

INFORMACIÓN ADICIONAL

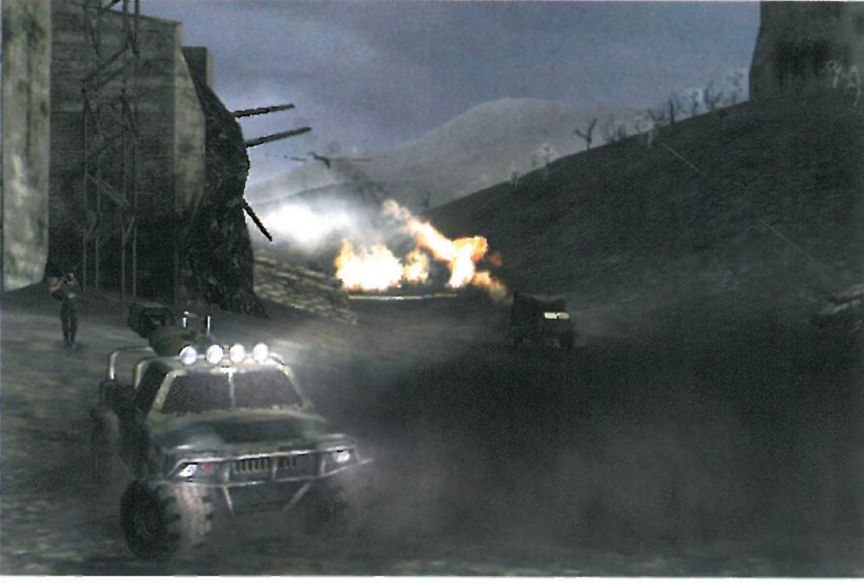
LA VIEJA ESCUELA
Para cuando *Reign of Fire* aparezca en las tiendas, los jugadores tendrán la posibilidad de descubrir otros dragones. Uno de los más temibles por parte de los humanos es el apodado «Land Tank», una forma antigua y enorme de lagarto. Lo cierto es que son demasiado viejos como para que sus alas les puedan servir para algo. Así que no pueden volar pero sus facultades con vistas a la producción de napalm todavía se conservan en plena forma.


↑ ¡Soy un dragón! ¡Un dragón muy grande!


↑ Elige objetivo, planea y préndele fuego. Divertido, ¿eh?


↑ ¿Será capaz de batir a *Panzer Dragoon Orta*?


↑ Pobre región de Norfolk. ¿Qué demonios les has hecho?


↑ Afortunadamente, la última línea de defensa se halla bien provista de vehículos y armas pesadas.


↑ ¡Fíjate en qué estado se encuentra! ¡Casi ni vale la pena defenderlo!

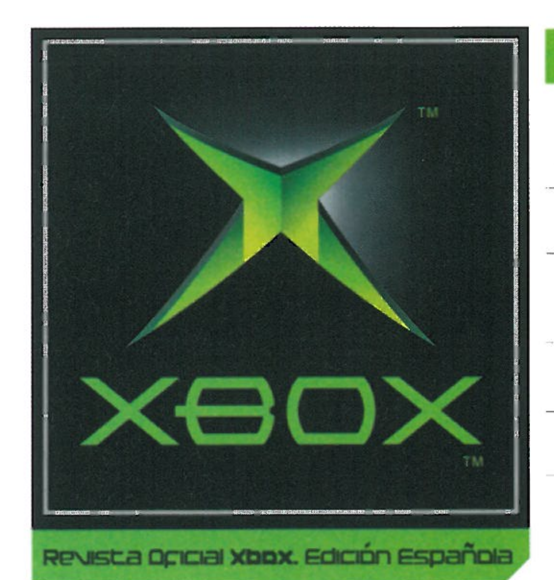
» de algo que todavía no podemos comentar, ya que cuando la *Revista Oficial Xbox Edición Española* empezaba a imprimirse todo lo que habíamos podido ver de la película era el *trailer*.

Pero el juego goza de una atmósfera muy bien lograda y no tan sólo por su impresionante sentido de la escala. Los vehículos se hallan detallados de forma minuciosa, al igual que los efectos de fuego (véase recuadro *Haz fuego*). Washbrook humildemente sugiere que «las texturas siempre acaban teniendo mucho mejor aspecto en Xbox». Pero gracias al enfoque que tanto él como su equipo han dado al juego, no serán únicamente las texturas las que convertirán la versión Xbox en la mejor disponible. «Trabajamos primero en la versión Xbox, para degradarla a continuación de modo que pueda funcionar sobre PlayStation2. De esta manera, ambas versiones del juego podrán sacar todo su jugo de las consolas sobre las cuales se ejecuten», explica Washbrook. En este caso, y por suerte para nosotros, la versión Xbox de *Reign of Fire* ofrecerá efectos especiales mejores que los ofrecidos por las versiones destinadas a otras consolas.

Por lo que respecta a cuánto queda por hacer, ni nosotros ni Washbrook lo sabemos con certeza. «Por ahora, hay nueve misiones humanas y ocho misiones de dragones, pero puede que no sean todas las que van a constituir el juego terminado. Siempre habíamos hecho planes para trabajar con unas cuantas más que las estrictamente necesarias, para luego incluir las mejores en el código final, de modo que el juego rebose calidad de principio a fin», especifica el productor de este juego de dragones.

Tras haber jugado con una selección de las misiones que compondrán el juego final, detectamos unas pocas características que necesitan un ligero retoque. En primer lugar, la operación de maniobrar los vehículos y los dragones resulta un poco lenta y complicada e impide a veces mantener los objetivos a la vista. En segundo lugar, algunos efectos gráficos resultan excesivos. El humo y el polvo desprendido por los neumáticos del Jeep, por ejemplo, oscurecen totalmente la visión cuando la cámara se halla en una posición baja. Esto imposibilita apuntar con precisión. También aparece un desagradable efecto borroso cuando tu personaje es alcanzado.

Por eso, el equipo se halla ahora en proceso de equilibrar las misiones y de dar el acabado final a los últimos detalles. Así que podemos estar seguros de que, muy posiblemente, todos estos pequeños problemas van a quedar solventados. Dado que el juego está previsto que salga en noviembre, no tardaremos mucho en poder probar la versión final. Mientras tanto, *Reign of Fire* nos mantiene suficientemente interesados por estas luchas entre dragones y humanos. Y tú, ¿a favor de quién estás?



PUNTUACIÓN

8,5-10,0
LA ELITE DE LOS JUEGOS PARA XBOX. LOS MEJORES TÍTULOS DISPONIBLES.

7,5-8,4
UN JUEGO DE CALIDAD QUE HAY QUE TENER MUY EN CUENTA.

6,5-7,4
JUEGO PARA SEGUIR TENIENDO PRESENTE, PERO QUE PRESENTA ALGUNA CARENCIA.

5,1-6,4
LA PUNTUACIÓN DE UN TÍTULO QUE NO OFRECE DEMASIADO.

2,6-5,0
UN JUEGO MEDIOCRE AL QUE NO PRESTARÁS MUCHA ATENCIÓN.

0,0-2,5
UN JUEGO MALO, MUY MALO.

ANÁLISIS

¡Bienvenidos a la sección de Análisis de la edición española de la Revista Oficial Xbox! Para comprender nuestra política de puntuaciones es importante familiarizarse con los parámetros que vamos a seguir. Sólo así no se te escapará ni un detalle de los juegos. ¡Disfrútalos!

VEREDICTO

POTENCIAL
¿Cómo es técnicamente el juego? ¿Aprovecha el potencial de Xbox? ¿Cómo es de impresionante?

ESTILO
¿Qué elegancia tiene el juego? ¿Cómo es de bueno, o malo, cada uno de los elementos del diseño? ¿Tiene buena apariencia? ¿Qué sentimientos provoca?

ADICCIÓN
¿Puede el juego llegar a envolverte en él? ¿Parecen las horas minutos mientras dura una partida? ¿Los controles son instintivos o complicados?

LONGEVIDAD
¿Cómo de largo es el juego? ¿Cuánto tiempo te mantendrá pegado a tu consola? ¿Vale realmente lo que cuesta?

LO MEJOR
- En este apartado informaremos sobre algunos de los mejores y más excitantes aspectos de los juegos...

LO PEOR
- ...Y, por supuesto, también conocerás los aspectos negativos del juego, si es que los tiene.

RESUMEN
Ésta va a ser nuestra opinión general del juego. Resumiremos el análisis en un pequeño, pero explicito, comentario.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA
10//10

CUÁL ES EL SIGNIFICADO DE NUESTROS ICONOS

Al principio de cada análisis aparece un recuadro titulado «Información del Juego». Este recuadro informa sobre quiénes son el desarrollador, el editor y el distribuidor del juego. También aparece la fecha de lanzamiento del título, cuántos jugadores pueden compartir partida en la opción multijugador y la sede Web del juego, si es que dispone de ella. Además de esta información, también pueden aparecer iconos como los de la derecha, que tienen diferentes significados.



ELITE DE LA REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA
Cualquier juego que tenga una puntuación de 8,5 o superior entra a formar parte de nuestra elite de juegos para Xbox. Cuando veas este icono, puedes estar seguro de que el juego te va a cautivar.



JUEGO DEL MES DE LA REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA
Cada mes, el equipo de la Revista Oficial Xbox Edición Española otorga al mejor título el galardón de «Juego del mes».



EXCLUSIVO XBOX
Cuando aparece este icono al principio del análisis significa que Xbox es la única plataforma en la que este título está disponible.

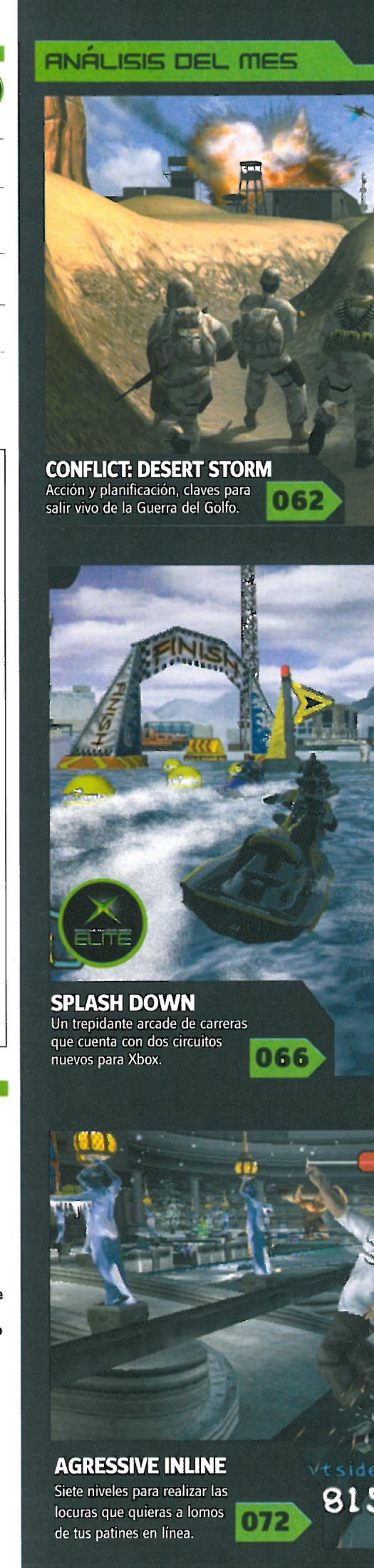


DEMO EN EL DVD
Este icono significa que en nuestro DVD exclusivo hay una demo jugable del título. Así que podrás probarlo tu mismo.

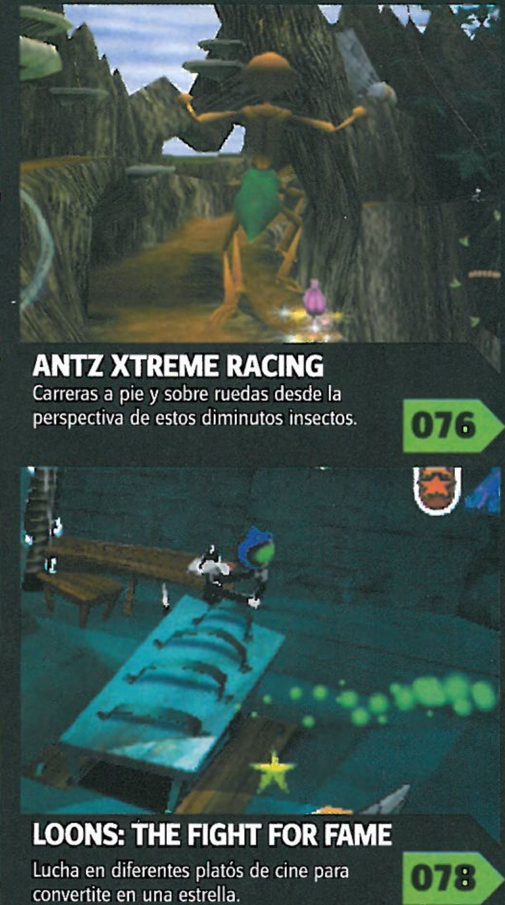


VÍDEO EN EL DVD
Si aparece este icono significa que en nuestro DVD exclusivo aparece un vídeo con imágenes del juego.

ANÁLISIS DEL MES

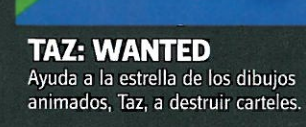



EXCLUSIVO
XBOX
MES
ELITE

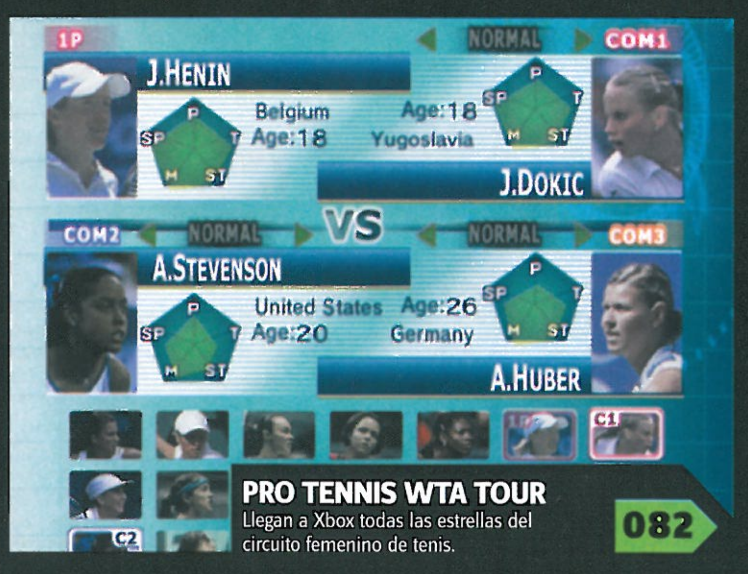



100 3


EN EL DVD
DEMO JUGABLE




ELITE


1P
NORMAL
COM1
J.HENIN
Belgium
Age:18
Age:18
Yugoslavia
J.DOKIC
COM2
NORMAL
VS
NORMAL
COM3
A.STEVENSON
United States
Age:20
Age:26
Germany
A.HUBER
C1
C2

Es rubia, da patadas y lleva una estaca en la mano, ¿Quién es?

BUFFY LA CAZAVAMPIROS

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: **THE COLLECTIVE**
DISTRIBUIDOR: **ELECTRONIC ARTS**
FECHA DE LANZAMIENTO: **SEPTIEMBRE 2002**
MULTIJUGADOR: **1**
WEB: **BUFFY.EA.COM**



UNA AVENTURA de acción basada en la popular serie de vampiros de televisión.

ES POSIBLE QUE una compañía compre los derechos de una película o de una serie de televisión y decida crear un buen juego disponiendo de un nombre y unos personajes muy conocidos? Si hablamos basándonos en nuestra propia experiencia, la respuesta sería que rara vez ocurre eso. El problema de las licencias o de los juegos basados en obras que provienen de otros medios (películas, series de televisión, libros, etc.) es que, en muchas ocasiones, los desarrolladores no pulen demasiado el juego ya que cuentan con un buen número de copias vendidas antes de que el título llegue a las tiendas. Pero también hay excepciones, y los desarrolladores deciden crear algo bueno, muy bueno. Tal es el caso del título que tenemos entre manos, *Buffy la Cazavampiros*.

Pero vayamos por partes. La serie de televisión de Buffy es muy popular en Estados Unidos y también en nuestro país. *Buffy la Cazavampiros* es una adolescente que debe terminar, estaca en mano, con un montón de vampiros utilizando sus puños y pies. Así de simple y así de bueno para hacer un videojuego. Pero no todo acaba aquí porque ésta no es una serie cualquiera. Tiene algunas cualidades bastante notables. Buffy, la protagonista, es una rubia con figura estilizada de *cheerleader* que se ve envuelta en situaciones paranormales y asombrosas mientras intenta llevar una vida como cualquier chica de su edad.



ORBES MÁGICAS
Cuando acabes con un enemigo recoge la bola de energía que desprende. Las bolas púrpura aumentarán tu poder de lucha mientras que las bolas rosa incrementarán tu barra de salud.



LA PANDILLA AL COMPLETO  Unos secundarios de lujo

LOS PROGRAMADORES no se han contentado con disponer del personaje principal de la serie, o sea, la cazavampiros Buffy. También han incluido a todo el grupo de amigos y enemigos más relevantes de la serie de televisión. A continuación te presentamos a los más importantes que verás en forma de polígonos

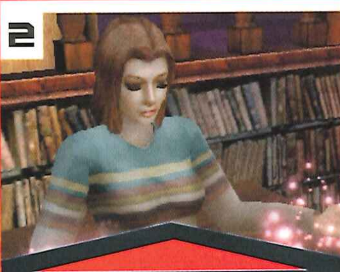
GILES

EL VIGILANTE de Buffy que desempeña el mismo papel en el juego que en la serie: convencer a Buffy de que debe entrenar más.



1

WILLOW

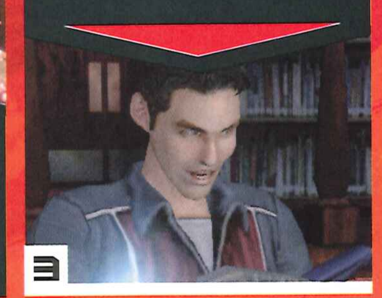


2

LA VIRTUOSA de los ordenadores, tiene mucha más habilidad realizando hechizos y magias que escogiendo jerséis.

XANDER

EL DESAFORTUNADO en el amor utilizará sus habilidosas manos para construir nuevas armas para Buffy.



3

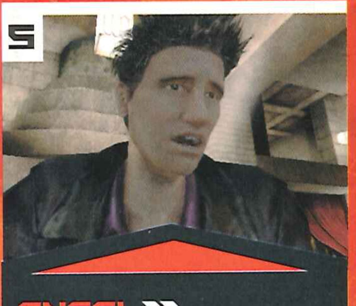
CORDELIA



4

OTRA ADOLESCENTE que igual que en la serie pasa la mayor parte del tiempo quejándose de las tonterías de Buffy.

ANGEL



5

OSCURO E INTRIGANTE, aparece para advertir a la protagonista de algún peligro inminente, aunque casi siempre tarde.

SPIKE

CON CARA de haber roto un plato se lleva los mejores diálogos del juego y se las ve en más de una ocasión con Buffy.



6

SCYLLA

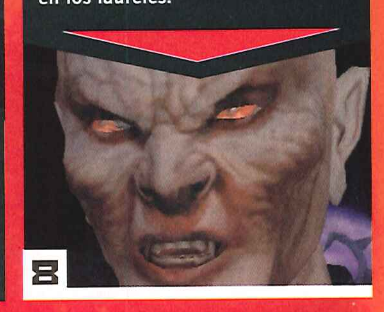


7

ESTA CHICA de aspecto gótico se transforma en una bestia demoníaca a la que deberá enfrentarse Buffy.

MASTER

UNO DE LOS personajes más interesantes que aparece para que los antivampiros no se duerman en los laureles.



8

INFORMACIÓN ADICIONAL

FRASQUITOS

Podrás hacerte con un gran número de frascos de elixir, que aumentarán tu barra de energía. En cambio, las llamas del infierno y el agua bendita causarán un daño extra a los vampiros. Si mezclas agua bendita con un elixir obtendrás elixir bendito, que incrementará de forma notable tu salud.

GUIONISTAS PROFESIONALES

El argumento ha sido coescrito por Chris Golden y Tom Sniegoski, dos escritores que habían colaborado anteriormente en los cómics de Buffy y Angel. Estos chicos conocen bien estos personajes.

INFORMACIÓN ADICIONAL

ACABAR CON ELLA

Al igual que los vampiros contra los que tiene que luchar, Buffy no se muere cuando se le termina la barra de energía. Para que muera alguien debe acercarse y llevar a cabo un movimiento final, que normalmente suele ser un buen mordisco en el cuello. Los malos más importantes acaban con Buffy de varias formas: algunos le rompen la espalda, otros el cuello y hay uno que prácticamente se come su cabeza entera de un bocado. ¡Pobrecita!



La barra de la parte inferior izquierda muestra lo que le queda de vida a tu arma. ¡Si se rompe, utilízala como estaca!

Sus enemigos, los vampiros, no son los típicos muertos vivientes sedientos de sangre que se dejan matar en menos que canta un gallo. Nada de eso. Se trata de tipos atléticos, listos, modernos. O sea, en pocas palabras, buenos rivales para una buena cazadora. Y, por si todo esto fuera poco, también hay un buen reparto de personajes secundarios. Están Giles, Willow, Xander, Cordelia, Angel, Spike, Sylla y, por supuesto, Master, el señor de los malos.

Las historias son épicas, los diálogos, buenos, las luchas, contundentes y las relaciones entre los personajes, reales. Todo esto y algunas cosas más está en la serie de televisión. ¿Y en el juego?¿Crees que se trata de un simple plataformas en el que hay que reventar vampiros al tiempo que recoges objetos para conseguir una vida al final del nivel? Porque, de hecho, quizás sería una estupidez romperse la cabeza por crear un buen juego pudiendo poner una foto de Sarah Michelle Gellar en la portada, ¿no? Si piensas así, continúa leyendo y quizás te sorprendas más de lo que piensas tal y como nos sorprendimos nosotros al comprobar que *Buffy la Cazavampiros* es una de las translaciones de televisión más fieles que hemos visto en los últimos años. Así es, señoras y señores, estamos ante un juego con licencia fiel a su origen y realmente bueno en sus entrañas...

Este título puede recordar en un principio a *Tomb Raider*, pero pronto os daréis cuenta de que es bastante diferente. Sí, de acuerdo, ambos juegos tienen como protagonista a una chica bonita y un tanto guerrera. Pero Lara Croft no tiene que acercarse a sus enemigos para acabar con ellos ya que puede liquidarlos desde una distancia prudencial gracias a su arsenal. Por otro lado, Buffy es una luchadora nata, que no duda en utilizar puñetazos y patadas para calentar un poco el ambiente. Y es éste uno de los puntos fuertes de »



LA BARRA de energía que hay sobre la barra de salud de Buffy muestra la cantidad de poder de Cazadora. Utilízala para realizar movimientos especiales a cámara lenta.



Carga cualquier combo final de puñetazo/patada para provocar mayor daño al enemigo.



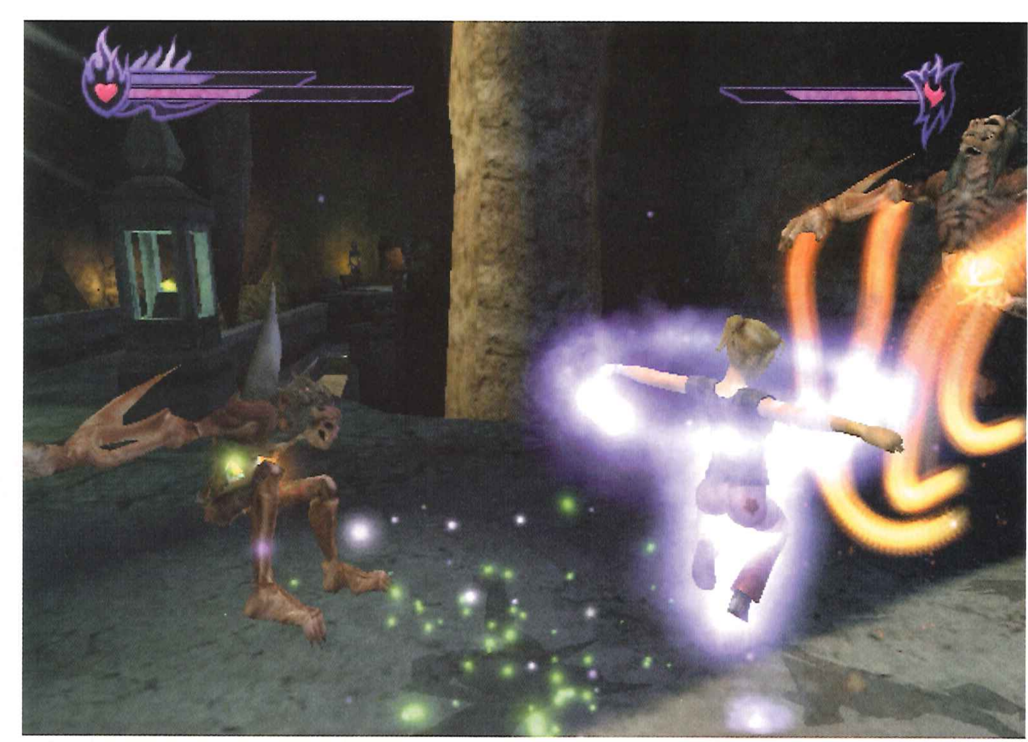
Este salto con triple patada te será de mucha utilidad si quieres infligir un gran daño.



Si estás rodeado, este movimiento te dará espacio. Su alcance es muy limitado.



Realiza un movimiento especial cuando tengas un arma y verás el efecto que produce.



Es muy importante realizar movimientos especiales y recoger los objetos para tus barras de salud.



Buffy está a punto de cocinar otro pincho moruno que quería atacarla por la espalda.

La serie de televisión no sólo se basa en combates contra chupasangres y el juego tampoco

Buffy. Los combates son emocionantes y entretenidos a la vez. Los enemigos son listos y no se mueren a la primera de cambio. El sistema de control es simple y básico. Con un botón das un puñetazo mientras que con otro das una patada. Y si los combinas, consigues ejecutar un buen número de combos que tumbarían al vampiro más chulo de Sunnydale. Pero no basta con pegar a los vampiros. Si les quitas energía al final se caerán al suelo, pero al cabo de poco tiempo volverán a levantarse y te perseguirán para pegarte un buen mordisco. Para terminar con ellos de una vez por todas debes clavarles una estaca donde más duele: en el corazón. Así que procura tener siempre un trozo de madera a mano porque vas a necesitarlo, ya sea la pata de una silla rota o el mango de una escoba.

La primera vez que hundas una estaca en el corazón de un vampiro te sorprenderás. Será uno de esos momentos en los que te quedas boquiabierto, después sonríes y exclamas que quieres más. Y es que observar como un vampiro se convierte en cenizas y se evapora no es algo que se vea todos los días. Y no sólo la primera vez te gustará ya que te aficionarás a clavar estacas. Nunca hubiéramos imaginado que acabar con los indeseables vampiros fuera tan divertido.

Para que los combates no sean tan duros (que lo serán en muchas ocasiones, sobre todo cuando estés rodeado de más de una de esas alimañas) puedes pulsar el gatillo derecho para bloquear al enemigo. Es decir, pulsa el gatillo y Buffy sólo dará patadas al enemigo que tenga delante. De esta manera, podrás dar vueltas alrededor del vampiro y atacarlo de varias formas para no acabar convertido en uno de ellos. Aprende a luchar y a utilizar los golpes especiales porque Buffy la Cazavampiros es muchas cosas menos un juego fácil. Lo hemos dicho antes y volvemos a decirlo. Los vampiros enemigos no son nada estúpidos y te van a poner las cosas muy difíciles. Desde aquí nos alegramos de que los enemigos luchen de verdad, que no mueran al primer golpe y de que representen una amenaza real para nuestra joven y valiente heroína.



ENTRENAMIENTO

Existe un modo extra que te permite luchar contra un gran número de criaturas en una zona cerrada para que puedas practicar. Y, además, si conectas otro controlador puedes intentar convencer a algún amigo para que sea él quien controle a los monstruos.

EQUIPO VAMPÍRICO » Nunca salgas de casa sin él

HAY ALGUNOS objetos que son esenciales para cualquier cazavampiros. A continuación te mostramos algunos. A lo largo de la aventura descubrirás muchos más.

ESTACA 1

TU MEJOR AMIGO. Las estacas pueden ser cualquier cosa que antes fuera un árbol y que acaben con punta. Cajones, mesas, sillas, cualquier cosa de la que puedas arrancar un trozo de madera.



Incluso el palo de una escoba puede convertirse en un arma mortífera.



Busca pedazos de madera puntiagudos, lanza a los vampiros contra ellos y disfruta.

AGUA BENDITA 2

BENDECIDA POR un enviado de Dios, es la misma agua con la que se bendice a los niños pequeños. Unas gotas de este líquido en la bonita cabeza de los vampiros y se desvanecerán en la nada.



Ten siempre un botellín de agua bendita a mano por si las moscas... o por si los vampiros.



También puedes cargar una pistola de agua con agua bendita y utilizarla como lanzallamas.

BALLESTA 3

TE PERMITE disparar flechas a cierta distancia. Pero no malgastes tu munición disparando a la cabeza ya que solo hay un lugar en el que las flechas surtirán efecto de verdad...



Tómate tiempo al apuntar. Busca el pecho del enemigo, un disparo y ¡pof! Se acabó.



Moja las flechas con un poco de agua bendita y el daño infligido será aún mayor.

Hundir una estaca en el corazón de un vampiro, sorprendente

» Queda claro que los combates nos han gustado, aunque en algunas ocasiones puedan ser un poco repetitivos. Pero nunca hasta el punto de aburrir o de ser frustrantes. Y, como no podía ser de otra manera, también hay una serie de puzzles que resolver. No son muy difíciles pero sí te requerirán que utilices un poco tu materia gris, algo que nunca viene mal después de pasarte horas matando vampiros.

Detrás de todo este baño de sangre hay un argumento sólido que te despertará la curiosidad. Las secuencias de vídeo repartidas a lo largo de la aventura irán desvelando una historia que no querrás perderte. El argumento es inteligente, divertido, entretenido y con un sinfín de comentarios y bromas que te harán sonreír. Las secuencias nunca son cortas ni largas, sino que van directas al grano y, lejos de aburrir, ayudan a comprender mejor a los personajes y la historia en sí. Te cuentan lo que debes saber y aparecen de la nada para meterte de lleno en el campo de batalla antes de que hayas podido pestañear. Un ejemplo a seguir para las futuras aventuras de acción que en demasiadas ocasiones abusan de las secuencias de vídeo y sólo consiguen desesperar al sufrido jugador.

Técnicamente hablando, Buffy no será un hito de la programación de videojuegos. Es decir, se trata de un juego bonito pero que no deslumbra por poseer unas texturas sorprendentes, ni un diseño de niveles espectacular, ni unas animaciones que quiten el hipo. Más bien estamos ante un juego simple en su concepción pero sincero. Todo tiene un aspecto bastante cuadrado: las texturas cumplen su función y las animaciones de los personajes están a la orden del día. El diseño de los caracteres se parece más a una concepción de dibujos animados, aunque las caras y las expresiones faciales no están del todo mal. Además, los labios están sincronizados con la voz, pero con la exageración propia de un videojuego. Los efectos especiales están a la altura de los otros aspectos gráficos, aunque volvemos a insistir en lo gratificante que resulta ver estallar en cenizas a un vampiro. Sí, nos ha gustado mucho eso. No vamos a negarlo.

En lo referente a los aspectos negativos del juego, que son pocos, quizás podríamos destacar los trompicones que da alguna vez la cámara. No es todo lo suave que nos hubiera gustado, pero no llega a molestar o marear. En algunas ocasiones, los puntos para guardar la partida están muy alejados entre si y, quizás, tengas que repetir algunas veces ciertos niveles de dificultad elevada. Además, utilizar la ballesta puede causarte ciertos problemas si el vampiro al que quieres clavarle una lanza no para de saltar hacia ti.

Pero aparte de estos pequeños detalles, *Buffy la Cazavampiros* es una aventura sólida, entretenida y que proporciona diversión tanto a los seguidores de la serie como a los no iniciados en el mundo de esta joven y rubia cazavampiros. Si buscas aventura, acción y diversión, éste es, sin duda, tu juego.

XBOX VEREDICTO

POTENCIAL
Gráficos bonitos y sólidos, aunque un poco simples en algunas ocasiones.

ESTILO
Sonidos clásicos, un guión excelente y un buen equilibrio entre jugabilidad e historia

ADICCIÓN
La misión de entrenamiento del principio te meterá de lleno en la aventura.

LONGEVIDAD
Te costará terminarla y esconde muchos secretos por descubrir.



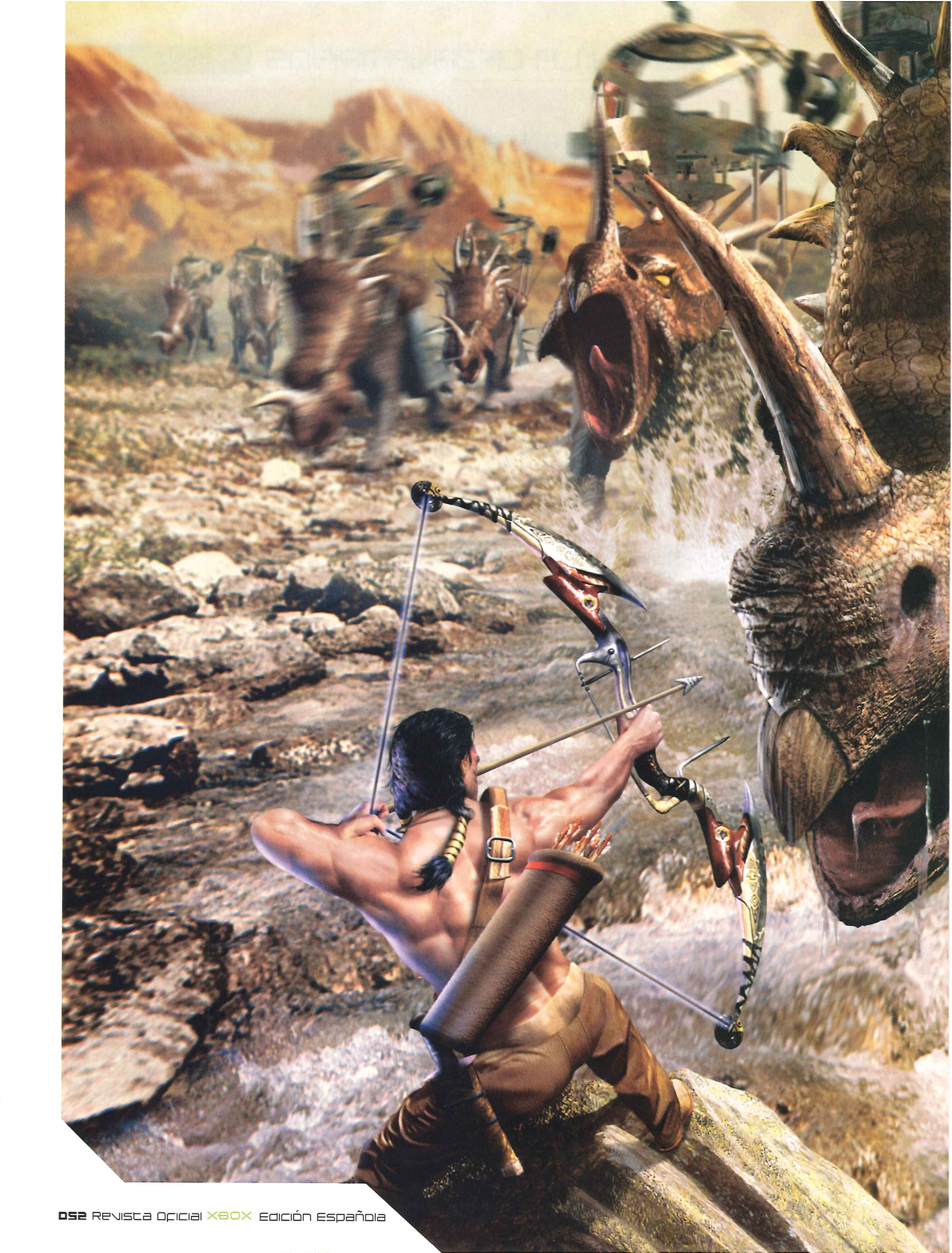
LO MEJOR
- GUIÓN
- CLAVAR ESTACAS
- FIEL A LA SERIE

LO PEOR
- FRUSTRANTE A VECES

RESUMEN
Una gran aventura que capta la esencia de la serie de televisión y que divertirá también a aquellos que no la hayan visto.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

8,5//10





Vuelve a eliminar a los temidos dinosaurios

TUROK EVOLUTION

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR:	ACCLAIM
DISTRIBUIDOR:	ACCLAIM
FECHA LANZAMIENTO:	SEPTIEMBRE 2002
JUGADORES:	DE 1 A 4
WEB:	WWW.TUROK.COM

» UN ADELANTO

UN MAGNÍFICO *shooter* en primera persona en el que tendremos que acabar con los dinosaurios.

TRAS DOS años en desarrollo, la primera aventura de *Turok* fuera de Nintendo ya es una realidad. Tal y como todo el mundo esperaba, *Turok* ha vuelto en forma de arcade en primera persona, un FPS que trata de mezclar la sensación primitiva de supervivencia en la jungla junto con un armamento y unas batallas realmente salvajes. Son varios los ingredientes utilizados para el regreso de la saga Turok: la tradición (con la vuelta a la jungla y las sensaciones del primer juego), las novedades (con fases de vuelo por primera vez en la serie) y, por último, una nueva vuelta de tuerca al demoledor y brutal sello de la casa, un armamento salvaje junto a un gore no apto para menores. Muchas apuestas y todas ellas realmente necesarias para intentar hacerse

↑ Volar algunas cabezas con armamento exótico le da un toque gore y cómico a un juego como *Turok*.



↑ Grandes e inocentes dinosaurios, ¿practica de tiro?



↑ Aves prehistóricas, nuestras favoritas.

¿Una evolución en el combate o un título de acción fosilizado?

» un hueco en un género en el que la sombra del rey *Halo* sigue siendo muy alargada. Abran fuego...

Jugaremos en el papel de un Tal' Set (vale es un chiste, se llama Tal' Set) líder de la tribu india de los Saquin. Veterano en la cruenta guerra contra el Capitán Bruckner, Tal'Set y su ancestral enemigo son absorbidos hacia un nuevo y misterioso mundo, la Tierra perdida. Desorientado, pero con las fuerzas intactas, Tal' Set deberá superar muchos desafíos y luchar para poder afrontar su destino en este inhóspito lugar: es hora de provocar la extinción.

Uno de los detalles que más nos gusta de *Turok* es la inmersión del jugador en la naturaleza, representada con múltiples detalles en forma de flora y fauna, que bien merecen la pena ser contemplados. Obviamente, no vamos a quedarnos mirando aquellas especies que tengan intención de merendarnos, pero en las escasas pausas entre combates veremos que no estamos solos en la jungla: un grupo de cervatillos correteando, pequeños dinosaurios devorando carroña, monos, cocodrilos (a estos mejor no acercarse), mariposas, etc. También nos podemos dar el gusto de pasar bajo un diplodocus mientras éste se alimenta de las hojas de un árbol.

Sin embargo, la espesura de la jungla no es un simple elemento decorativo, sino que podremos (y deberemos) usar sus elementos en nuestro favor siendo éste un detalle que nos encanta. ¿Conocéis la frase «Tantos dinosaurios y tan pocas balas»? ¿Tienes muchos enemigos y es arriesgado un ataque frontal? No hay problema, escóndete entre los arbustos y usa un arma silenciosa como el arco para atacar. ¿Hay un triceratops en el camino que intenta afilar sus cuernos con tu espalda? Tranquilamente sacamos el hacha y talamos un árbol para que caiga sobre él (que no te vean los ecologistas). Estos y otros detalles similares hacen muy diferente la experiencia de jugar en los niveles de la jungla respecto a los niveles interiores, evitando así caer en la monotonía nivel tras nivel. La principal novedad en cuanto a fases son las zonas de vuelo y ésta es la parte que menos nos gusta de *Turok*, especialmente por lo mal que respondeel control a nuestras órdenes. Y es que fácilmente moriremos en más ocasiones aplastados contra una pared que a causa de los disparos enemigos, lo que puede resultar un poco frustrante.

Según nos vayamos acercando al final del juego pasaremos de los niveles en la jungla a otros interiores, como bases »



» LOS CUERPOS

Mata cualquier cosa en Turok y su cuerpo desaparecerá al cabo de pocos segundos. ¿No se podría haber usado el disco duro de Xbox para mantenerlos?

LA IMAGEN DE LA MUERTE >> Qué pasa cuando aprietas el gatillo

MUCHAS DE LAS sensaciones que ofrece *Turok Evolution* tienen que ver con el armamento que puede usar Tal' Set y sus efectos sobre el enemigo. Aquí puedes ver una pequeña muestra de lo que puede pasar cuando usamos nuestro arsenal.



1 **FLECHA ENVENENADA** Dispara una de estas flechas a un enemigo y pronto empezará a vomitar.

2 **RIFLE DE FRANCOTIRADOR** Un disparo certero significa una muerte instantánea. No puede faltar la sangre.



3 **LANZALLAMAS** Aplica fuego durante unos segundos, contempla los efectos gráficos y mira como arden a tus enemigos.

INFORMACIÓN ADICIONAL

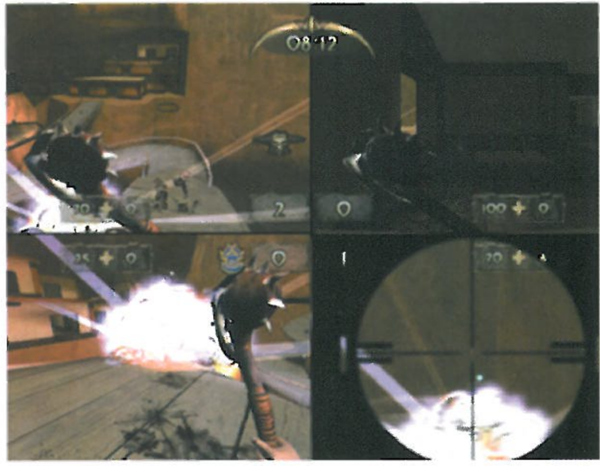
>> MALA SUERTE
Dentro del juego hay 13 escenarios disponibles para el modo multijugador, unos mejores que otros. Hay uno situado sobre la jungla, con dinosaurios bajo ella por si alguien cae. Procura que no seas tú.

>> ANIMALES EQUIVOCADOS
En las tierras perdidas pululan muchos animales inocentes. Si quieres puedes acabar con los monos sin ningún motivo aparente. Nosotros lo hicimos, porque pensábamos que estaban planeando algo.

>> CRÉDITOS
Es una especie de tradición en los juegos *Turok* que la mascota de la compañía, una iguana que les da nombre, siempre inicie el juego de forma especial. En esta ocasión, la iguana terminará con su cabeza partida en dos por un hacha.



Esparcir el cuerpo de un enemigo a tu alrededor es gratificante.



El modo multijugador resulta un poco soso en ocasiones.

Las armas se vuelven potentes y mejores según vas progresando

>> enemigas (con un toque de infiltración) o ciudades que están siendo atacadas por los dinosaurios. La ambientación no decae, sino que cambia ya que en estas ciudades da la impresión de estar en plena batalla por las explosiones, ruido de disparos, humo, etc. En estos escenarios podemos apreciar perfectamente el cuidado puesto en el apartado sonoro. Quizá los efectos 5.1 no den la sensación de envolverte como en *Halo*, pero el nivel alcanzado es notable, aunque se ha cuidado más el sonido de las armas.

Si eres de los que disfruta apretando el gatillo has venido al lugar adecuado. Si has probado alguna de las anteriores entregas sabrás que las armas y el gore forman parte de los encantos de la saga, así que prepárate y ve desempolvando el uniforme. Al inicio del juego no podía faltar el típico equipo de supervivencia (hacha y arco para empezar), pero según vayamos avanzando iremos recogiendo nuevas armas como pistolas, rifles de francotirador, etc. Muchos de ellos aparecerán en forma de suplementos para las armas ya existentes y que nos permitirán utilizar el disparo secundario o variar el tipo de munición empleada (en el caso del arco, flechas bomba, venenosas, etc.) En los niveles avanzados la cosa ya se va poniendo difícil y nuestros enemigos son cada vez más duros de pelar porque empiezan a portar lanzacohetes, aparecen en grupos muy grandes, etc. Por eso, nuestro armamento debe de estar a la altura: ¿Vienen muchos? *No problem.* Un par de granadas lapa y a otra cosa mariposa.

Sin embargo, en cada nueva entrega de Turok no puede faltar la típica arma bestia donde las haya. ¿Os acordáis del *cerebral bore* de la segunda entrega y de cómo succionábamos el cerebro a nuestros enemigos? Pues el arma-bestia de *Turok Evolution* recibe el nombre de barrena-enjambre: sus disparos reducen a nuestros enemigos a charcos de sangre en cuestión de segundos.

¿Evolución o Revolución? Gráficamente *Turok Evolution* nos ofrece una clara evolución respecto a anteriores entregas pero no una revolución si nos fijamos (una vez más) en *Halo* como referencia. Lo más destacable lo encontraremos en la solidez de los escenarios en los que no aparece el *popping* o el *flickering* presente en versiones de otras consolas. En contra tenemos que mencionar las plantas y los arbustos realizados en 2D. No obstante, el resultado final es bastante creíble ya que se mueven con naturalidad cuando los atravesamos y, además, la iluminación es otro de sus puntos fuertes, especialmente en los niveles interiores. Pero sobre todo disfrutaremos con algunos efectos gráficos como el calor que distorsiona la imagen cuando >>



Estos pequeños quieren comerte.

JINETES AÉREOS»
Muerte desde el cielo.



↑ CABALGAR a lomos de un Pteranodon es una pausa entre tanta acción.



↑ Estos cadáveres de animales son cruciales para recargar la energía de nuestro pájaro...



↑ ...especialmente cuando lleguemos al combate con el jefe final de este nivel.



↑ **Las cosas hacen *boom* dejando ver unos buenos efectos de partículas y un brillante efecto de distorsión por calor.**



↑ **Ametralladora + nave = Fuegos artificiales.**



↑ **¡Vaya safari! Prohibido asomar la cabeza.**

Turok ha vuelto en forma de arcade en primera persona

» usamos el lanzallamas o las ondas magnéticas del rifle de pulsos. Sin embargo, otros detalles gráficos simplemente cumplen su función sin aprovechar un hardware como el de Xbox. Las texturas podrían calificarse como correctas aunque en algunas ocasiones son demasiado planas o simples. Una buena utilización del *bump mapping* habría realzado enormemente este punto.

Tres son multitud pero cuatro son el número ideal para entretenerse jugando al multijugador de *Turok Evolution* ya que se han incluido hasta 11 modos distintos para luchar en 13 mapas. Por si fuera poco, también se han diseñado armas y objetos únicos para varios jugadores en forma de ítem potenciadores, como el «Yelmo de la muerte» o el demoledor cubo de materia oscura. Los modos varían desde los típicos «Deathmach» o capturar la bandera a divertidos juegos como «Atrapa al mono» o el sangriento pero espectacular «Baño de sangre», dejando un amplio abanico de opciones al jugador. Echamos en falta la inclusión de *bots* para cuando vengan los colegas estar bien entrenados y darles una paliza. Asimismo, la mayoría de los escenarios no son demasiado grandes pero algunos diseños son muy acertados como los mapas «Oasis» o «Cumbre» donde usar nuestras dotes de francotirador.



POTENCIAL
Desafiante y repleto de acción.

ESTILO
Tendrás la sensación de luchar realmente en la selva.

ADICCIÓN
La tentación de continuar que provoca el es tan fuerte que tendremos que seguir jugando.

LONGEVIDAD
Siempre nos quedará la opción multijugador.

LO MEJOR
+ SENSACIÓN DE ESTAR EN LA JUNGLA.
+ ARMAS
+ BANDA SONORA

LO PEOR
- NIVELES DE VUELO
- AUSENCIA DE BOTS
- DETALLER GRÁFICOS

RESUMEN
Turok en estado puro, repleto de armas, acción, con nivel medio-alto de dificultad y una duración bastante aceptable.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

8.0//10



Informática y videojuegos



007: AGENT UNDER FIRE	69,95
DEAD OR ALIVE 3	59,95
GAUNTLET DARK LEGACY	69,95
GENMA ONIMUSHA	69,95
GUN METAL	69,95
HALO	69,95
HUNTER: THE RECONING	69,95
MOTO GP	67,95
ODDWORLD MUNCH'S ODDYSEE	59,95
PROJECT GOTHAM RACING	59,95
RALLISPORTS CHALLENGE	59,95
SPIDER-MAN: THE MOVIE	72,95
WRECKLESS	69,95

CABLE ADAP. RF MICROSOFT 24,95

CONTROL PAD INTERACT POWERPAD


37,95

C. PAD THRUSTMASTER PROGRAMABLE 29,95

CONTROLLER MICROSOFT


39,95



249,00
CONSOLA XBOX





DVD M. PLAYBACK KIT MICROSOFT 29,95

JOYSTICK LOGIC 3 ARCADE STICK 49,95

MEMORY UNIT MICROSOFT 39,95

VOLANTE THRUSTMASTER 360 MODENA


79,95

novedades del mes

COLIN McRAE RALLY 3



69,95

COMMANDOS 2: MEN OF COURAGE



59,95

CONFLICT DESERT STORM 62,95

CRAZY TAXI 3 69,95

HITMAN 2



69,95

LARGO WINCH



69,95

MYST III: EXILE 69,95

SHADOW OF MEMORIES 69,95

SILENT HILL 2: INNER FEARS



69,95

THE THING 59,95

superofertas del mes

AMPED FREESTYLE SNOWBOARDING



59,95

BLOOD WAKE



49,95

FUZION FRENZY 49,95

NBA INSIDE DRIVE 2002 59,95

ODDWORLD MUNCH'S ODDYSEE



59,95

SLAM TENNIS 49,95





69,95

Compra TUROK EVOLUTION y llévate el DVD que incluye CÓMO SE HIZO y la HISTORIA completa de toda la saga de regalo



Compra AGGRESSIVE INLINE y llévate estos AURICULARES de regalo



TERMINATOR	octubre
TAZ WANTED	octubre
TIME SPLITTERS 2	octubre
SEÑOR DE LOS A.: C. ANILLO	noviembre
H. POTTER Y LA C. SECRETA	noviembre
FIFA 2003	noviembre
MICROMACHINES	noviembre
N. FOR SPEED: HOT PURSUIT	noviembre
MARVEL vs CAPCOM	noviembre
VEXX	noviembre
MALICE	noviembre

Nuevas tiendas

ALICANTE
Alicante C.C. Puerta de Alicante, L. B-48
Torrevieja C/ Fotógrafos Darblade, 13
ÁVILA
Avila C.C. El Bulevar. Av. Juan Carlos I, s/n
CADIZ
San Fernando C.C. Gran Vía, 2. L. 11
MADRID
Alcorcón C.C. Tres Aguas (Carlos III), l. 158
MURCIA
Cartagena C/ Alameda de San Antón, 20
VALENCIA
Valencia C.C. Bonaire, L. B-352 Ctra. N-III Km. 345

A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆981 599 288
ÁLAVA
Vitoria-Gasteiz C/ Adriano VI, 4 ✆945 134 149
ALICANTE
Alicante
• C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ✆965 246 951
• C/ Padre Mariana, 24 ✆965 143 998
Benidorm Av. los Limones, 2. Edif. Fúster-Júpiter ✆966 813 100
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959
ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 14 ✆950 260 643
ASTURIAS
Oviedo C.C. Los Prados, L. 12 ✆985 119 994
BALEARES
Palma de Mallorca
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573
• C/ Bolsería, 10
Ibiza C/ Vía Púnica, 5 ✆971 399 101
Inca C/ Pelaires, 10
BARCELONA
Barcelona
• C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064
• C.C. La Maquinista. C/ Ciutat Asunció, s/n ✆933 608 174
• C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310
• C/ Sants, 17 ✆932 966 923
• C/ C.C. Diagonal Mar. L. 3660-3670 ✆933 560 880
Badalona
• C/ Soledad, 12 ✆934 644 697
• C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876
Barberá del Vallés C.C. Baricentro. A-18. Sor. 2 ✆937 192 097
Manresa
• C/ Alcalde Armengou, 18 ✆938 730 838
• C.C. Carrefour ✆938 730 838
Mataró
• C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716
• C.C. Mataró Park. C/ Estrasburg, 5 ✆937 586 781
BURGOS
Burgos C.C. La Plata, L. 7. Av. Castilla y León ✆947 222 717
CÁCERES
Cáceres Av. Virgen de Guadalupe,18 ✆927 626 365
CÁDIZ
Jerez C/ Marimanta, 10 ✆956 337 962
CASTELLÓN
Castellón Av. Rey Don Jaime, 43 ✆964 340 053
CÓRDOBA
Córdoba C/ Zoco Córdoba. Av. J. M. Martorell, s/n ✆957 468 076
GIRONA
Girona C/ Emili Grahit, 65 ✆972 224 729
Figueres C/ Morería, 10 ✆972 675 256
GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954
Motril C/ Nueva, 44. Edif. Radiovisión ✆958 600 434
GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660
Irún C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293
HUELVA
Huelva C/ Tres de Agosto, 4 ✆959 253 630
JAEN
Jaén Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210
LA RIOJA
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833
LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Las Palmas
• C.C. La Ballena, L. 1.5.2 ✆928 418 218
• Pº de Chil, 309 ✆928 265 040
• C.C. 7 Palmas, L. 208 ✆928 419 948
Arrecife C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ✆928 817 701
Vecindario C.C. Atlántico, L. 29, Planta Alta ✆928 792 850
LEÓN
León Av. República Argentina, 25 ✆987 219 084
Ponferrada C/ Dr. Flemming,13 ✆987 429 430
MADRID
Madrid
• C/ Preciados, 34 ✆917 011 480
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
• C.C. La Vaguada. L. T-038 ✆913 782 222
• C.C. Las Rosas, L. A-13. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882
Alcalá de Henares C/ Mayor, 58 ✆918 802 692
Alcobendas C/ Ramón Fernández Guisasola, 26 ✆916 520 387
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538
Las Rozas C.C. Burgocentro II, L. 25 ✆916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11, L. 5 ✆917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, L. 53 ✆916 562 411
Villalba C.C. Planetocio. Av. Juan Carlos I, 46 ✆918 492 379
MALAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ✆952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800
MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n ✆968 294 704
NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806
PONTEVEDRA
Pontevedra C.C. Vialia, L. 6. C/ Calvo Sotelo, s/n ✆986 853 624
Vigo C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682
SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ✆923 261 681
SANTA CRUZ DE TENERIFE
Santa Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083
SEVILLA
Sevilla
• C.C. Los Arcos. L. B-4. Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223
• C.C. Pza. Armas. L. C-38. Pza. Legión, s/n ✆954 915 604
TARRAGONA
Tarragona Av. Catalunya, 8 ✆977 252 945
TOLEDO
Toledo C.C. Zoco Europa, L. 20 - C/ Viena, 2 ✆925 285 035
VALENCIA
Valencia
• C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237
• C.C. El Saler, L. 32A - C/ El Saler, 16 ✆963 339 619
Torrent C/ Vicente Blasco Ibáñez, 4 bajo Izda ✆961 566 665
VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828
VIZCAYA
Bilbao Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473
ZARAGOZA
Zaragoza C/ Cádiz, 14 ✆976 218 271

IMPUESTOS INCLUIDOS



Promociones válidas hasta fin de existencias y no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos salvo error tipográfico y vigentes del 1 al 31 de octubre.

pedidos por internet www.centromail.es

↑ La versión Xbox sólo tiene un par de arreglos respecto a la versión de PS2. Nota para los desarrolladores: vale ya de ser tan vagos.

El juego de *snowboard* más divertido de todos los tiempos y, posiblemente, el mejor para Xbox

SSX TRICKY



INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: **EA SPORTS BIG**
DISTRIBUIDOR: **ELECTRONIC ARTS**
FECHA DE LANZAMIENTO: **SEPTIEMBRE 2002**
MULTIJUGADOR: **1-2**
WEB: **WWW.EASPORTSBIG.COM**

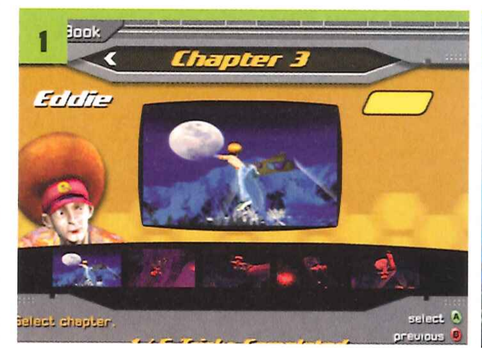
NADA MÁS ver la introducción de *SSX Tricky* nos queda bien claro qué tipo de juego es y qué puede ofrecernos. Más allá de ser un juego de *snowboard* normal y corriente, *SSX Tricky* ofrece saltos impresionantes, movimientos aéreos imposibles, pistas totalmente inverosímiles, mucha música pegadiza y, por supuesto, un grupo de locos *snowboarders* dispuestos a cualquier cosa por ganar carreras. *SSX Tricky* es, en una palabra, diferente. Mientras que la mayoría de títulos se inclinan hacia la simulación y el lado más técnico de este deporte (léase *Amped*, ROX 1), *SSX Tricky* no lo hace. Tampoco cae en la tentación de crear un mundo de fantasía con argumento tal y como lo hizo el desdichado *Dark Summit*. *SSX Tricky* da la espalda a los títulos más convencionales, va más allá de lo corriente, tiene personalidad propia, estilo, es divertido y consigue sorprender cada segundo de vida gracias a su repertorio de movimientos espectaculares y a su perfecto equilibrio entre arcade y simulación.

La diferencia principal de *SSX Tricky* respecto a sus rivales más directos es que combina los dos estilos clásicos en el género sin que ninguno de ellos sobresalga por encima del otro. Estamos hablando, por supuesto, del estilo «Carrera» y «Estilo Libre». Cualquiera de estos dos estilos es muy divertido y esto se convierte en jugabilidad pura y dura. Nos incita a repetir las carreras, volver a intentar los saltos, buscar alguno de los múltiples atajos en las pistas o mejorar nuestro personaje favorito. Es un todo en uno con una fórmula que realmente funciona.

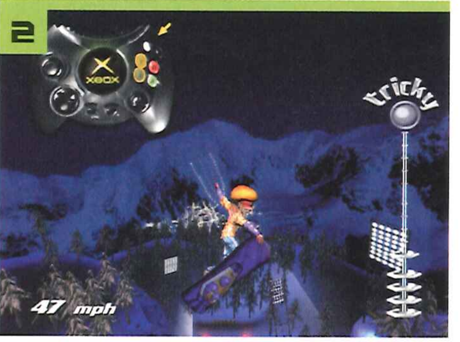
En el estilo «Carrera» competiremos contra otros cinco corredores para llegar a la meta el primero. Aquí lo importante es correr al máximo siempre que se pueda, tratar de no caerse, coger bien las curvas, deslizarse por el hielo para conseguir más velocidad o utilizar los múltiples atajos escondidos en cada pista. Los saltos también serán importantes y es que en *SSX Tricky* existe una barra de energía que se rellena a medida que se realicen saltos y acrobacias aéreas. Cuanto más espectacular sea el movimiento más aumentará esta barrita de poder. Con la energía conseguida accederemos a la velocidad turbo que podremos utilizar cuando mejor nos convenga apretando el botón «X» del pad. Pegar a los contrincantes también es una buena, aunque rastrera, táctica: si consigues un K.O. la barra turbo se rellenará al máximo y ya sabes lo que eso significa. Pero procura no »

AUMENTA LA BARRA TURBO » Los mejores trucos te esperan

SSX TRICKY es un poco aburrido si no te levantas del suelo. Adelante, prueba a bajar alguna pista sin haberte aprendido el Libro de Trucos. Ahora pruébalo de nuevo tras haber pasado un poco de tiempo practicando y perfeccionando los movimientos aéreos y verás el cambio. Una vez hayas completado los cinco movimientos de cada capítulo podrás realizar los espectaculares movimientos especiales llamados *Uber-tricks*.



» El juego guarda los movimientos de cada capítulo que hayas realizado con éxito.



» Intentando el más difícil todavía para alcanzar los ansiados *Uber-Tricks*.

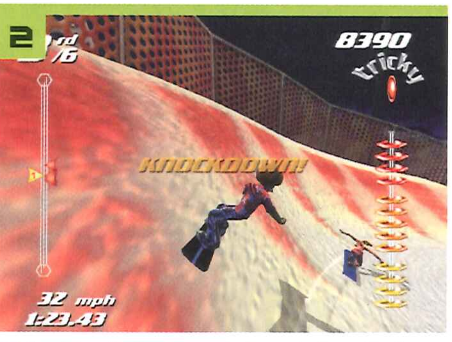
El modo de juego principal es el «World Tour» en el que correremos a través de las 10 pistas que componen el juego en los dos estilos disponibles

AUMENTA LA BARRA TURBO 2 » ...y la violencia también

CUANDO NO puedes adelantar posiciones de forma «normal» siempre puedes recurrir a la violencia. Aunque no aprobemos dicho comportamiento, no hay nada más satisfactorio que ver a tu oponente morder la nieve justo antes de cruzar la línea de meta. Además tu barra turbo aumentará al máximo inmediatamente, lo que significa que podrás realizar *Uber-tricks*. Pero vigila, los oponentes no olvidan tus acciones e intentarán vengarse cuando tengan oportunidad.



» ¿Ves la barra turbo de la derecha? Necesita que la llenes al máximo. Machacar a un enemigo te ayudará.



» La violencia funciona y la barra turbo está ahora llena. Pasa la página para conocer la locura de los *Uber-tricks*.


Las chicas al poder.



A veces cuesta ir tan apretados.



Volando a la luz de la luna.



Sin reflejos no durarás mucho.

INFORMACIÓN ADICIONAL

» A TOPE
Doce personajes, diez pistas, dos modos de juego, tres niveles de dificultad y toneladas de bonus desbloqueables. *SSX Tricky* está lleno de cositas ocultas.

» SUPERTABLA
Completa los seis capítulos del Libro de Trucos de cada personaje y accederás a sus respectivas Supertablas, lo mejor de lo mejor.

» REMIX
SSX Tricky es el segundo *SSX* (o *Snowboard Supercross* para los más puristas) aunque no es exactamente una secuela. Es más una remezcla del juego original de PS2 (publicado a finales del año 2000) con seis nuevos personajes, supermovimientos y pistas mejoradas.



El estilo loco del juego es una de sus características.

pegar mucho ya que cada corredor es considerado como amigo, neutral o enemigo. Si noqueas a un amigo, con el tiempo se convertirá en un enemigo que no dudará en descargar su furia contra cuando te vea.

El modo «Estilo Libre» es totalmente diferente. Aquí el descenso es en solitario y el objetivo será conseguir el mayor número de puntos mediante movimientos aéreos o *tricks*. A las pistas se le añaden una gran cantidad de raíles sobre los que deslizarse y muchas más rampas para saltar que en el estilo «Carrera» y que facilitan la tarea. En el aire también pueden encontrarse estrellas con forma de copos de nieve que al cogerlas multiplicarán los puntos de los *tricks*. Aquí también es importante la barra turbo ya que al rellenarla al máximo podremos realizar los *Uber-Tricks*, movimientos aéreos superespectaculares, llamativos y muy difíciles, totalmente imposibles de realizar en la vida real, y que aumentan de forma notable el marcador. Estos *Uber-Tricks* son el alma del juego ya que la imaginación que desbordan estimulan al jugador a realizarlos una y otra vez. »

LOCURA UBER-TRICK Hazte dueño de los supermovimientos

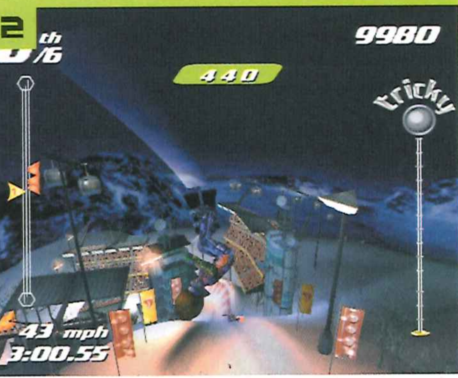
CUANDO HAYAS rellenado la barra turbo al máximo tu personaje tendrá un tiempo limitado para realizar sus *Uber-tricks*. Si además has completado el Libro de Trucos podrás ejecutar los más insanos, locos y electrizantes movimientos aéreos con mucha más facilidad. Realiza un buen salto o estrellarás tus delicados huesos contra el suelo. Aterriza correctamente y observa como aumenta tu puntuación. Consigue realizar cinco *Uber-tricks* durante la carrera y tendrás turbo infinito.

1



La combinación de botones que aparece en pantalla te ayuda a ejecutar los *Uber-Tricks*.

2



Los *Uber-tricks* son lo más espectacular del juego, además de ayudar a subir tu puntuación

3



Estos supermovimientos son el éxtasis de la fantasía aunque encajan con el aire arcade de *SSX*.



SSX Tricky es justo lo opuesto a *Amped*, además de mucho más entretenido.

Descender por cualquiera de las pistas del juego es entrar en un mundo de fantasía audiovisual

El modo de juego principal es el «World Tour» en el que correremos a través de las 10 pistas que componen el juego en los dos estilos disponibles. El orden lo pondremos nosotros así que podemos jugar primero todas las pistas en el estilo «Carrera» y después en «Estilo Libre», o viceversa, o alternando uno y otro. De todos modos el objetivo es el mismo: conseguir la medalla de oro en todas las pistas para desbloquear nuevas pistas, personajes o tablas de *snowboard*. Además, cada vez que finalicemos una carrera se nos otorgarán puntos de experiencia que nos servirán para aumentar las características técnicas de nuestro personaje y que se mantendrán en el resto de modos de juego.

SSX Tricky engacha por su espectacularidad. Aquí el realismo se ha dejado aparte, la realidad es aburrida y sosa, sin embargo la fantasía en su punto justo es divertida. Podríamos empezar por el diseño de las pistas que es imposible (o casi) en la vida real, con precipicios en medio de la nada, cuevas subterráneas repletas de hielo o caídas de metros y metros. Desde la vertiginosa y ultra rápida pista de Alaska, pasando por la ciudad medio enterrada en nieve de Merqury City, o la pista en forma de *pinball* de Tokyo Megaplex. Todas son pequeñas obras maestras del diseño.

Descender por cualquiera de estas pistas es entrar en un mundo de ensueño audiovisual. Salir el primero de la parrilla de salida, correr a más de 100 Km/h, dar un par de saltos soberbios es sensacional, pero no es nada comparado con deslizarse a por un contrincante, golpearle consiguiendo el K.O., ver los fuegos artificiales, oír la campana anunciando que has rellenado la barra turbo y al comentarista gritar a pleno pulmón «It's Trickyyy!!!» mientras comienza a tocar el tema musical del mismo título de Run D.M.C. Simplemente sublime. La música es otro de los puntos fuertes ya que encontramos una gran cantidad de temas que acompañan a la perfección el ritmo del juego. Además los desarrolladores nos han reservado una pequeña sorpresa y es que podremos escuchar todas las canciones en la sección «DVD Content» y en la que además hay un completo *Making Off* de 45 minutos hablando del proceso de desarrollo de *SSX Tricky*.

Tanto si te gusta el *snowboard* como si no, *SSX Tricky* es uno de esos juegos que no debes dejar pasar. Es lo suficientemente profundo como para pasar horas y horas delante de la pantalla sin aburrirte, fácil de controlar, cuenta con un buen número de pistas con decenas de atajos, 12 personajes cada uno con su estilo propio y que además pueden ser mejorados, varios modos de juego, toneladas de secretos por descubrir y una música estupenda. Nadie quedará decepcionado.



XBOX VEREDICTO

POTENCIAL
No aprovecha el potencial de Xbox al máximo pero tampoco llega a decepcionar en ningún momento.

ESTILO
La combinación entre espectáculo y arcade es perfecta.

ADICCIÓN
Deslizarse por las pistas. un placer. Realizar *Uber-Tricks*, alucinante.

LONGEVIDAD
Extras desbloqueables, decenas de atajos por descubrir y la posibilidad de mejorar los 12 personajes del juego. Larguísimo.

LO MEJOR
- + ESPECTACULAR
- + FÁCIL DE CONTROLAR
- + LA MÚSICA
- + DISEÑO DE LAS PISTAS

LO PEOR
- - ALGUNA RALENTIZACIÓN

RESUMEN
La diversión y jugabilidad que hay en *SSX Tricky* es difícilmente superable. Nos ha encantado.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

8,5//10







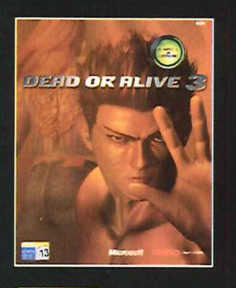


VOLVER A LA REALIDAD
PUEDE RESULTAR
UN POCO COMPLICADO.



Imagínate a 16 personajes capaces de tumbar a un elefante en un abrir y cerrar de ojos. Imagínate que estos animales sólo tienen un objetivo en común, y no es forjar una amistad ni la paz mundial. Imagina movimientos que desafían las leyes de la física, escenarios hiperreales, golpes que ningún ser humano podría soportar... Deja de imaginar y hazte con el juego de lucha con el que tu abuelita nunca soñó.

www.xbox.com/es/doa3 PLAY MORE. PLAY DEAD OR ALIVE 3.™





TOTALMENTE EN CASTELLANO

Sol, arena y misiones de alto riesgo en el Golfo Pérsico

CONFLICT: DESERT STORM

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR: **PIVOTAL GAMES**

EDITOR: **SCI**

DISTRIBUIDOR: **SPROEIN**

FECHA DE LANZAMIENTO: **SEPTIEMBRE 2002**

MULTIJUGADORES: **1-4**

WEB: **WWW.SCI.CO.UK/CONFLICT**



Comanda un pelotón de soldados de elite que resolverán una serie de misiones.

CUANDO IRAQ invadió Kuwait el 2 de agosto del 1990, seguramente sus tropas no tendrían ni idea de que un día serían los malvados protagonistas de un videojuego de Xbox. De la misma forma, los abnegados elementos de las fuerzas multinacionales tampoco se figurarían que sus métodos de combate serían fielmente reproducidos en un juego en primera persona, en el que la táctica y la estrategia de cuatro de sus hombres en 15 complejas misiones serían el modelo que seguir para acabar la guerra (al menos, en un videojuego). Esto es, básicamente, el guión principal de este fantástico videojuego en el que la acción y la planificación de nuestros pasos son vitales para la resolución de las misiones. Tú y tu equipo prevendréis una eventual guerra termonuclear al terminar con éxito una serie de cruciales operaciones militares en el Golfo Pérsico.

A pesar de contar con muchas posibilidades de juego, éste no es la clase de juego con docenas de menús y pantallas preparatorias con selección de equipo, armas, objetivos o intensos *briefings*. La sencillez y la simplicidad hacen acto de presencia a lo largo de todas las misiones, demostrando lo que un buen juego de acción puede llegar a dar de sí, sin marear al jugador.

Aunque Desert Storm puede parecer más un juego de acción en primera persona que un juego de estrategia por misiones, especialmente en las últimas etapas, presta especial atención a elementos que pertenecen a la estrategia operativa en sí misma, como las formaciones y los movimientos de pelotón. Merece la pena destacar una diferencia bastante clara: estamos ante un juego de consola y, aunque guarda un gran parecido con juegos similares de simulación táctica desarrollados para PC, aquí encontraremos una constante: »



» SECUELAS

SCI y Pivotal Games colaboran para desarrollar dos juegos más. *Conflict : Desert Sabre* es la secuela queextenderá la acción con nuevas misiones y personajes (otoño 2003). *Conflict: Missing Presumer Dead* presenta a cuatro soldados aislados tras las líneas enemigas durante la ofensiva del Tet en la Guerra de Vietnam (otoño de 2004).

BLACK HAWK DERRIBADO » Tu helicóptero ha sido abatido en territorio enemigo. ¿Qué hacer?



LA SITUACIÓN

»TU BILLETE de vuelta a casa ha sido derribado y estás atrapado con una considerable fuerza enemiga acercándose por el norte. Apuesto a que en el entrenamiento no viste esto, ¿eh?

OBJETIVOS

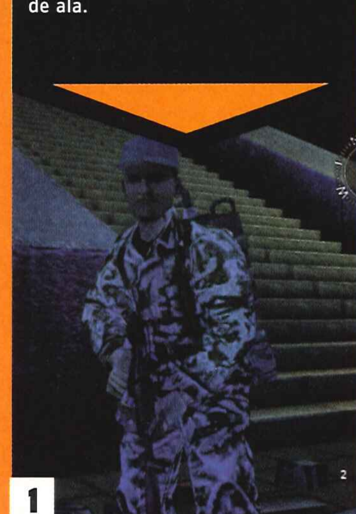
» - Protege al piloto herido
- Protege al helicóptero de rescate
- Escapa

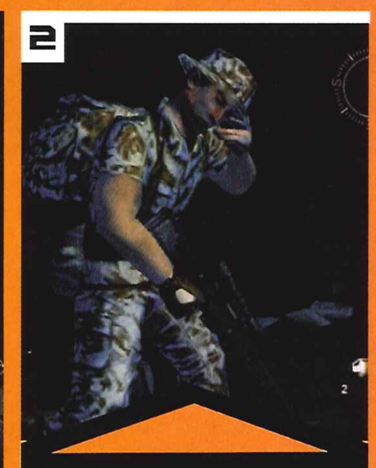
RECOMENDACIONES

»EL TERRENO está de tu parte. Sólo hay tres posibles entradas y son fáciles de cubrir. Cuidado con los francotiradores de los puntos 3 y utiliza a tu experto en explosivos en los puntos 4 y 5. El *paco* o francotirador deberá cubrir la zona estableciéndose en el punto 6. Los tanques deben ser eliminados en cuanto aparezcan y la mejor posición para las armas pesadas está en el 7. Apunta bien y ahorra munición y conseguirás que las fuerzas de Iraq sufran pesadillas al recordar este día.

LA HERMANDAD » El equipo de asalto SAS

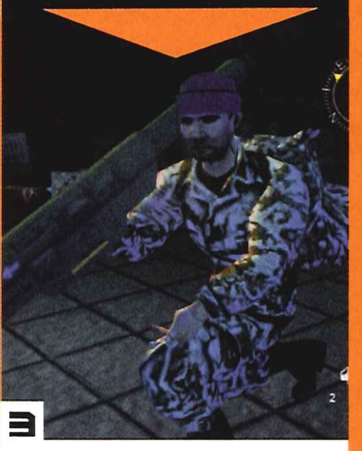
NOMBRE: JOHN BRADLEY
EMPLEO: JEFE DE ESCUADRA
NO TIENE una función específica salvo la de mantener la unión del equipo. Excelentes habilidades de pistola y rifle. Si envías al experto en demoliciones, puede ser una gran ayuda para protegerle como hombre de ala.

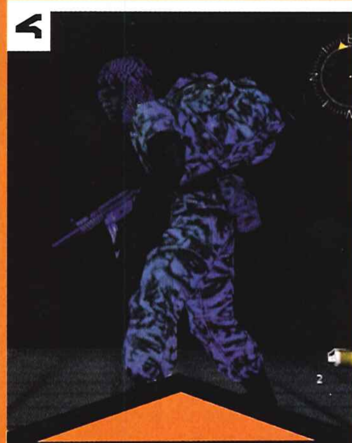




NOMBRE: PAUL FOLEY
EMPLEO: FRANCOTIRADOR
«OJO DE ÁGUILA» Foley provee capacidad de fuego de largo alcance para tu escuadra de avance. Es algo así como tener a Dios protegiéndote desde el cielo. Hay que tener en cuenta sus limitaciones con armas cortas.

NOMBRE: MICK CONNORS
EMPLEO: EXPERTO EN ARMAS PESADAS
CARGADO con una selección de armas anticarro, dispone de un equipo de capacidad ofensiva-defensiva contra carros de combate y fuerzas mecanizadas. Imprescindible cuando las orugas de los carros empiezan a hacerse molestas.





NOMBRE: DAVID JONES
EMPLEO: INGENIERO
CON LOS bolsillos repletos de C4 y minas antitanque y antipersonal, es el hombre adecuado para cerrar el paso a la infantería o volar instalaciones enemigas. Excelentes habilidades de combate con armas de fuego convencionales.

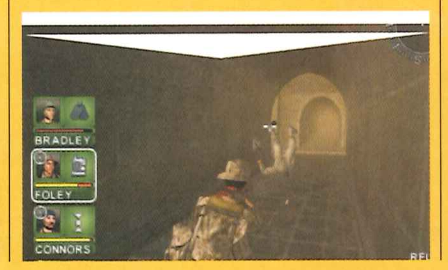
HERRAMIENTAS DE TRABAJO » Un duro y pesado arsenal

GRANADAS 1

APARTE de la clásica granada de piña (la mejor forma de limpiar una habitación de enemigos), cuentas con granadas de humo para escapar bloqueando la línea de visión.

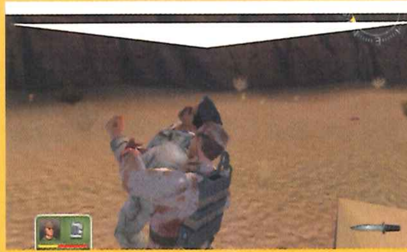
PISTOLAS 2

CADA HOMBRE dispone de una pistola de corto alcance y decente protección cuando la munición de rifle se termina.



CUCHILLOS 3

SÓLO para matar en silencio. Recibiremos un bono de silencio cuando eliminemos a un soldado de esta forma sin alertarlo de nuestra presencia.



SOPORTE AÉREO 4

USANDO un dispositivo de infrarrojo o una radio podremos designar un objetivo para que sea bombardeado. Cuidado con guardar la distancia de seguridad.



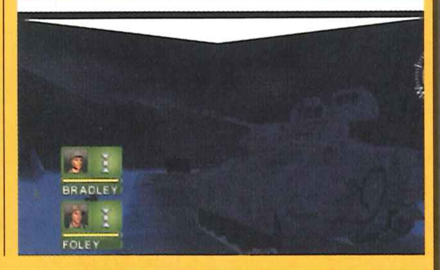
RIFLES 5

CADA PERSONAJE tiene un arma diferente, desde una ametralladora pesada a un subfusil con silenciador. Intenta probar el AK 74, única arma que se puede disparar desde la cadera.



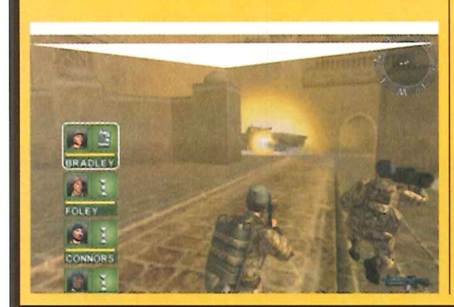
EXPLOSIVOS 6

EL C4 es una garantía a la hora de destruir objetivos. Puedes colocarlos en trampas para tanques, SAM o, incluso, en un tanque en movimiento...



ANTICARRO 7

ARMA de disparo desde el hombro para volar en pedazos ese molesto carro que no te deja pasar. Connors rara vez falla un disparo.



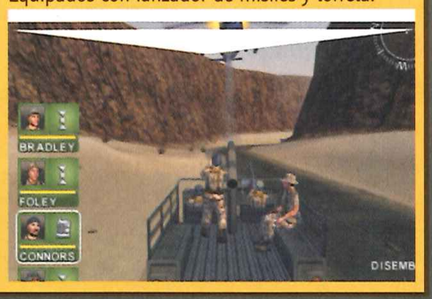
BOTIQUÍN 8

CURA NUESTRAS heridas. Equipa con uno de ellos a cada uno de los hombres para que aumenten su experiencia.



VEHÍCULOS 9

HAY DOS misiones en las que se usan el jeep y el tanque. Siéntate, conduce, extermina y disfruta de las excelentes vistas del desierto. Equipados con lanzador de mísiles y torreta.



La acción y la planificación de nuestros pasos son vitales para la resolución de las misiones

» la sencillez. No existen engorrosos menús y largas listas de órdenes. El juego se ha elaborado de forma inteligente para que el jugador disfrute de la acción y para que dedique todos sus esfuerzos única y exclusivamente a lo que tiene que hacer sin preocuparse de cómo hacerlo. Además, el sistema de órdenes es un buen ejemplo de cómo puede funcionar algo de forma sencilla y, a la vez, ofreciendo un amplio abanico de posibilidades operativas. Así, moveremos a los miembros de nuestra escuadra uno a uno mientras que los compañeros que se van posicionando nos cubrirán, manteniendo el campo de visión libre de nuestros enemigos. Asimismo, las órdenes son asignadas a través de una serie de atajos realizados con nuestro controlador y los miembros de nuestra escuadra nos avisarán inmediatamente de lo que divisan en todo momento. Los gritos de «Infantería avistada», «Objetivo abatido», «Blindado adelante» y el terrible aviso de «Médico» son suficientes para saber la situación que mantenemos en cada momento. A su vez, la inteligencia artificial de nuestros hombres es lo suficientemente buena como para que eliminen cualquier amenaza que se mueva en su campo de visión.

Para superar las 15 misiones tenemos que cumplir cuatro objetivos básicos en cada una de ellas. Además, también tendremos una serie de puntos que recorrer, como por ejemplo la eliminación de un grupo enemigo o el rescate de rehenes. Todo un sinfín de ideas para hacer más atractivo el juego sin complicarlo en exceso.

Uno de los mejores factores que posee el programa es su buena adecuación a la consola Xbox. Los jugadores acostumbrados a juegos más consistentes y complejos disfrutarán de un control sencillo a la hora de apuntar y disparar. La selección de objetivos es muy rápida y la mira de nuestra arma irá seleccionando los blancos sin tener que hacer malabarismos con los mandos del controlador. Las acciones de movimiento también se simplifican y ofrecen rapidez en la posición que elijamos de forma intuitiva y precisa.

Los escenarios están bien diseñados y, algunos de ellos como el asalto a la residencia del general Ariz, son magníficos. En el ámbito gráfico, creemos que las posibilidades de Xbox no están aprovechadas en este juego como debieran. Con un nivel gráfico simple, sencillo y colorista, la conclusión es que se podría haber mejorado bastante, pero resulta »

» INFORMACIÓN ADICIONAL

» MULTIJUGADOR
El modo de cuatro jugadores es muy entretenido aunque puede llegar a ser bastante duro. El modo de dos jugadores es mucho más divertido y más apto para jugar de forma cooperativa

» ELIGE EQUIPO
Hay dos clases de equipos disponibles: los Delta Force y los SAS. La única diferencia entre ambos es el acento con el que pronuncian los comunicados: americano o británico. Cuestión de gustos.

» FÁCIL/NORMAL/ INFERNAL
Hay tres niveles de juego. La mayor diferencia entre ellos es la cantidad de energía que consume el daño recibido. En el nivel más sencillo los impactos consumen poca vida mientras que en el más difícil un mal impacto acabará con nosotros sin ninguna contemplación.

» HONORES
El fin de cada misión ofrece promociones y recompensas por el servicio prestado. Según el nivel de juego podemos llegar a ganar medallas y condecoraciones. La Cruz de la Victoria sólo se puede conseguir en el nivel de mayor dificultad.

↑ **Tus hombres son, en la mayoría, de las ocasiones bastante fiables. Aquí está Connors eliminando un tanque mientras el jefe de escuadra mira sin intervenir.**

Los jugadores disfrutarán de un control sencillo a la hora de apuntar y disparar

» INFORMACIÓN ADICIONAL

» CANCIONES

La partitura musical es muy envolvente. Está repleta de tensión y efectos dinámicos que nos sumergen plena e intensamente en el desarrollo de la acción. Incluso tenemos la posibilidad de utilizar temas grabados en nuestro disco duro para ser utilizados como banda sonora.

» INFORMACIÓN ADICIONAL

» ÚNETE

Hasta cuatro jugadores pueden tomar parte en una misión de forma simultánea, pero estás restringido a usar uno cada la vez porque no hay posibilidad de unión por cable o juego *on line*. Presionando el controlador adecuado la pantalla se adaptará a las posibilidades de visión. Es posible utilizar la opción de salvar como punto de partida para el juego multijugador.

» válido a fin de cuentas. La banda sonora es muy apropiada, con una intensidad variable según la situación en la que nos hallemos y que va subiendo de tono con el peligro y los avatares de la acción. Además, se pueden elegir diferentes piezas musicales y adecuarlas a nuestro gusto.

La calidad de la acción es lo que más nos ha gustado. Es intensa, dramática y se ajusta bien a la realidad de la guerra moderna en el desierto. Los ataques de la infantería enemiga se realizan con orden y reacciones bastante naturales en la mayoría de las ocasiones. Los carros de combate se comportan muy bien y resulta aterrador ver girar la torreta de un tanque hacia nosotros cuando el artillero nos divisa. En algunas ocasiones la inteligencia artificial reacciona tarde a nuestros ataques, pero la mayoría de las veces queda compensado por los comportamientos de otros vehículos en situaciones de combate.

Así que *Conflict: Desert Storm* es un juego intenso y lleno de acción. Es simple y tiene un control fácil y rápido, que redunda en una mayor concentración en el juego y una menor en el medio. Adolece de los tecnicismos y las posibilidades de otros juegos desarrollados como simulador y sacrifica funciones en aras de la jugabilidad. Todo ello hace que consiga una buena capacidad de entretenimiento para aquellos que tan sólo quieren divertirse. Sin lugar a dudas, el mejor juego del género hasta la fecha para Xbox.




XR
BOMBARDIER
SEA-DO



¿Quién dijo que a las chicas no les gustan los videojuegos?

SPLASH DOWN

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR: **RAINBOW STUDIOS**
EDITOR: **ATARI**
DISTRIBUIDOR: **INFOGRAMES**
FECHA DE LANZAMIENTO: **SEPTIEMBRE 2002**
JUGADORES: **1-2**
WEB: **WWW.GOSPLASHDOWN.COM**

UN ADELANTO

Espectaculares carreras de motos de agua con los mejores motoristas del mundo.

DESPACITO Y SIN HACER ruido, *Splashdown* por fin hace su estreno en Xbox. Hasta su llegada mucha gente tenía como referencia de este tipo de videojuegos a *WaveRace* (Nintendo). Pero en Infogrames se han puesto las pilas y nos presentan este trepidante arcade de carreras que tiene la intención de convertirse en el rey de los juegos de carreras acuáticas.

De vez en cuando pasan cosas tan agradables como jugar a *SplashDown* por el mundillo de los videojuegos, títulos que sin apenas publicidad llegan a conquistar nuestro *corazoncito* de jugador. Si quieres conocer más detalles acerca de este juego, sigue leyendo y déjate llevar por las olas y el entretenimiento refrescante que ofrece.

A pesar de que los gráficos no lo son todo en un videojuego, no podemos dejar de admirar el realismo con el que los chicos de RainBow Studios han »



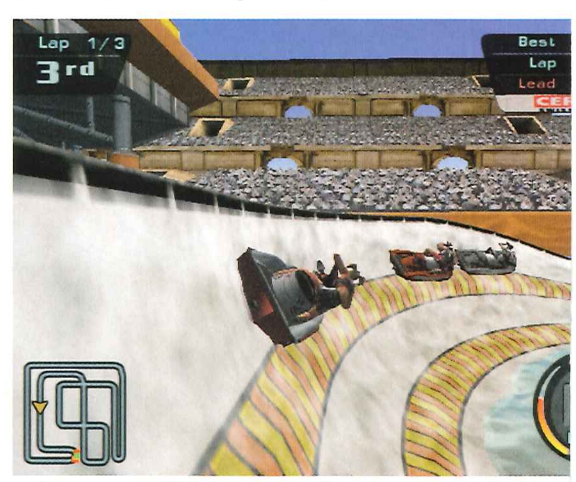
Aprende los atajos de cada circuito ya que te permitirán recortar tiempo a los rivales.



No te preocupes por el rebufo, gira el *stick* y dale una pasada.



Este circuito tiene un gran oleaje.



Las curvas artificiales nos permiten girar a gran velocidad.



Si no saltas a gran velocidad morderás el polvo.

Los circuitos son fascinantes con entornos como Bali, los arrecifes de Coral o Miami

conseguido recrear el agua. Las olas, la estela que van dejando las motos o los efectos de transparencia (a veces se puede ver el fondo) forman una de las mejores representaciones del medio acuático realizadas en un videojuego. Si no tuviéramos que ganar la carrera nos pasaríamos el tiempo saltando de la moto sólo para darnos un bañito.

SplashDown dispone de dos modos de juego principales, «Arcade» y «Carrera», y un total de 22 circuitos, un número muy alto para este tipo de juegos ya que otros títulos como el mencionado *Wave Race* no tienen más de ocho escenarios diferentes. Conviene destacar la inclusión de dos circuitos totalmente nuevos para la versión Xbox, mejorando así los 20 circuitos presentes en la versión para PS2.

Para la consola de Microsoft se han diseñado dos nuevos recorridos repletos de oleaje o saltos que a la postre han resultado ser dos de los mejores del juego, aunque no los tenemos todos a nuestra disposición desde el principio ya que según vayamos avanzando en el modo «Carrera» iremos desbloqueando corredores y pistas nuevas, así como diferentes trajes para los distintos pilotos.

INFORMACIÓN ADICIONAL



LA LA LA LA

Nuestro personaje favorito es Haily Hollister. Puede que se llame Hally si es lo que quiere, pero a nosotros nos recuerda mucho a Kilye Minogue. Incluso cuando grita en los saltos más espectaculares nos recuerda en algunos momentos a la cantante australiana. Nosotros, sin duda alguna, apostamos por ella.

RADIO HAWAI

La banda sonora contiene unos temas cañeros y pegadizos: pop americano por parte de Smashmouth, Sum 41 o Blink 182.



TÉCNICAS PARA GANAR »» Movimientos y estrategias para ganadores

HIDROPLANEO 1

PRESIONA «ATRÁS» con el stick analógico izquierdo y conseguirás levantar un poco la moto. Esto te permitirá correr a más velocidad en las zonas donde haya menos oleaje.



SUBMARINISMO 2

PRESIONA HACIA delante con el stick analógico derecho hasta hundir la parte delantera bajo el agua. Así podrás realizar giros muy cerrados para las curvas más peligrosas.



UTILIZA estas dos técnicas cuando estés frente a obstáculos peligrosos o cuando haya barras flotando delante de ti.

....porque si pulsamos delante podremos pasar estos obstáculos sumergidos bajo el agua.

...pero también podemos pulsar atrás y tratar de pasar los obstáculos con un limpio y elegante salto.

3







↑ El Nilo es uno de los mejores circuitos del juego.



↑ Los circuitos específicos de Xbox tienen un oleaje espectacular.

»» INFORMACIÓN ADICIONAL

»» TENSIÓN
Dejando pulsado el botón negro durante la carrera, tendremos acceso a una cámara de juego muy espectacular que nos permitirá ver unas emocionantes perspectivas de nuestra moto. No obstante, no resulta muy fácil de controlar en estos momentos, así que lo dejaremos para las exhibiciones.

»» ¿TIENES AMIGOS?
De vez en cuando apetece una partida con un colega. Afortunadamente resulta muy divertido hacerlo en *SplashDown*. La acción transcurre con mucha suavidad, es entretenido, pero ¿por qué no han incluido cuatro jugadores? ¿Y la opción de juego en Red?

Las carreras pueden llegar a ser muy disputadas y divertidas

»» Uno de los problemas del juego es que no se han aprovechado los cuatro puertos de juego de Xbox y sólo podrás competir contra otro jugador a pantalla partida. Esto deja la opción multijugador muy limitada para lo que estamos acostumbrados, pero superando este incomprensible inconveniente pasaremos ratos muy buenos compitiendo contra nuestros amigos.

Lo mejor del agua en *SplashDown* no es su excelente aspecto, sino lo bien que se ha representado la física y las reacciones al pasar con nuestra moto sobre ella. El efecto de oleaje (con su espuma de mar incluida) está muy bien realizado y la sensación de conducir sobre el agua resulta muy realista, respondiendo perfectamente a los movimientos que realicemos con el *pad*. Todo ello hace que conducir una de las magníficas motos que aparecen en el videojuego sea una maravilla.

Siguiendo con el control, los que hayáis probado juegos como *SSX Tricky* vais a encontrar algunas similitudes, sobre todo a la hora de realizar acrobacias durante la carrera. Las acrobacias se realizan presionando los gatillos y pulsando alguna de las direcciones en el *stick* de control. Estos trucos nos permitirán acumular potencia en nuestro vehículo y así podremos mantener una velocidad constante mucho mayor. Así que conviene aprovechar las rampas y realizar trucos muy a menudo.

Pero no sólo tendremos que estar atentos en aumentar la velocidad porque perderemos potencia si no pasamos por las banderas de control o tras sufrir algún que otro accidente (qué manía con caernos encima tienen algunos corredores...). La dificultad del juego está perfectamente ajustada para no quedarnos muy atrasados. »»

POTENCIA TUS POSIBILIDADES » Acrobacias = éxito

Lap 1/3
3rd

Best --:--.--
Lap 00:21.75
Lead -0:00.58
CERTINA

NOMBRE DE ORO
» AQUÍ SE muestra el truco que estamos realizando. Hacer varios trucos diferentes a la vez hace que nuestra potencia aumente de forma más rápida. Pero hay que tener en cuenta que lleva más tiempo hacer algunos de ellos por lo que conviene probar cuál es el mejor en cada situación.

LÍNEA ROJA
» ESTE DIAL muestra el tiempo que mantenemos la maniobra mientras realizamos una acrobacia. Cuanto más lo mantengamos mayor potencia obtendremos al final.

LÍMITE DE VELOCIDAD
» ESTA LÍNEA naranja puede parecer algo grande, pero lo único que hace es representar la velocidad actual.

RENDIMIENTO
» LA SECCIÓN púrpura es el medidor de rendimiento donde se almacenan las recompensas por las acrobacias. Cuando se llena se vuelve verde y podremos correr más rápido, si se vacía chocarás rápidamente.

2.0x

Shin Grab

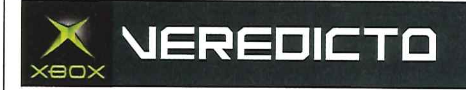


↑ **Un adelantamiento antes de la meta ¡Y es la última vuelta!**

» Como verás, casi todo el diseño en *SplashDown* ha sido muy acertado y los circuitos no iban a ser la excepción. Son largos, repletos de saltos, caídas, obstáculos, y zonas con boyas donde tendremos que hacer submarinismo para poder superar las barreras que nos imponen. Éstos transcurrirán por lugares realmente exóticos como Brasil, Venecia, Hawai o Bali, y nos permitirán correr a toda pastilla por elegantes puertos deportivos repletos de yates o a través de peligrosos ríos en Brasil. Sin llegar a ser asombrosos, en *SplashDown* destaca la suavidad con que se mueve todo el conjunto y lo bien que se ha tratado la iluminación.

No obstante, tampoco hay que dejarse engañar, el modelado de los pilotos y algunas partes de los circuitos se quedan algo cortos para la potencia de la plataforma sobre la que corren, consecuencia de ser una conversión de PS2 y no un desarrollo directo.

La guinda y el mejor colofón posible ha sido la pegadiza banda sonora que podremos escuchar durante la carrera, cañera y con mucho ritmo. Por eso aplaudimos el gran acierto por la música elegida para la ocasión ya que encontramos grupos como Smashmouth , Blink 182 o la divertida *Chupacabra* perpetrada por los Groovie Ghoulies. Quizá falte algún tema del popular grupo de música llamdo Beach Boys, pero el resultado le viene como anillo al dedo a un juego de esta clase.



POTENCIAL
Se ha convertido en la referencia del género.

ESTILO
Observa el agua y ialucina!

ADICCIÓN
No podrás despegarte hasta terminarlo.

LONGEVIDAD
Veintidós circuitos y competiciones a dos jugadores, notable.

LO MEJOR
- REPRESENTACIÓN DEL AGUA
- FÁCIL CONTROL
- BANDA SONORA

LO PEOR
- POCAS MOTOS
- DIFICULTAD DE ALGUNOS CIRCUITOS

RESUMEN
Es entretenido aunque no hayas probado ningún juego similar ya que tiene un desarrollo trepidante y una curva de dificultad muy ajustada.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA



CONCURSO



La Revista Oficial Xbox Edición Española, en colaboración con Pyro Studios, te da la oportunidad de ganar uno de los 10 lotes *Commandos 2* que sorteamos. Los lotes están compuestos por la banda sonora del juego, una gorra, un cinturón militar, una camiseta y un parche de tela.

¿CÓMO PUEDES CONSEGUIRLOS? Para participar en el sorteo envía el siguiente cupón con tus datos personales a: **Revista Oficial Xbox Edición Española. Concurso *Commandos 2* . Pº San Gervasio, 16-20 08022 Barcelona.** Entrarán en el sorteo los cupones recibidos antes del 20 de noviembre. Los nombres de los ganadores saldrán publicado en el número 10 de la *Revista Oficial Xbox Edición Española*, correspondiente al mes de diciembre.

Nombre:. . . . . Apellidos:. . . . .

Dirección: . . . . Localidad: . . . . Provincia: . . . .

C.P.: . . . . Teléfonos: . . . . Edad: . . . . Correo electrónico:. . . . .

☐ De acuerdo con lo contemplado en la Ley 15/199, de 13 de diciembre, le informamos de que los datos que Vd. nos facilita serán incluidos en el fichero automatizado de MC Ediciones, S.A. con la finalidad de mantener la relación con Vd. Los datos facilitados son estrictamente necesarios para mantener la relación de suscripción, por lo que su cumplimiento es obligatorio. Vd. tiene el derecho de acceso, rectificación, cancelación y oposición, que podrá ejercitar comunicándolo por carta a: MC EDICIONES, S.A. (Paseo de San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona). Asimismo, Vd. autoriza expresamente la cesión de sus datos identificativos a Microsoft Corporation e Imagine Media Inc (EE.UU.) al objeto de mantenerle informado de las novedades relacionadas con la consola Xbox, así como con respecto al desarrollo de nuevos servicios y productos informáticos que puedan ser de su interés. Si no consiente la cesión señale con una X esta casilla.

Hay un sinfín de tuberías por las que grindar y multiplicar tus puntos hasta el infinito. Aunque deberás tener un buen equilibrio.

Deja la tabla de *skate*, ponte los patines y disfruta de la diversión extrema

AGGRESSIVE INLINE



PATINES EN LÍNEA sobre tus pies y un montón de acrobacias, combos y tareas que cumplir.

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR: **Z-AXIS**
DISTRIBUIDOR: **ACCLAIM**
FECHA DE LANZAMIENTO: **SEPTIEMBRE 2002**
MULTIJUGADOR: **1-2**
WEB: **WWWACCLAIMMAXSPORTS.COM/AGGRESIVEINLINE**

LOS DEPORTES de riesgo son ya, a estas alturas de la vida, como el pan de cada día. Pero no siempre ha sido así ya que también hubo una época en que los deportes más aclamados y vitoreados eran, por ejemplo, el fútbol (quizá todavía lo es, pero por lo menos hay otras opciones para aquellos que no sean aficionados al deporte rey). Los deportes de riesgo llegaron de la nada, de repente, sin previo aviso. Y hubo un juego que cambió para siempre la visión hacia este mundo: *Tony Hawk's Pro Skater*.

Sí, los juegos de deportes de riesgo ya existían antes de Tony Hawk, pero no fue hasta la llegada de este título que cautivó a miles y miles de personas de todo el mundo. ¿Y cómo es posible que un personaje encima de una tabla de *skate* pueda proporcionar tanta diversión? Pues haciendo gala de una jugabilidad y un motor gráfico absolutamente envidiables. Hoy en día, la saga Tony Hawk continúa siendo la reina absoluta de este género (*Tony Hawk's Pro Skater 4* nos dará la razón) y por eso cada vez que sale al mercado un nuevo título parecido al juego de Activision lo miramos con cierto recelo. Pero aunque parezca mentira, a veces la intuición nos falla y ese juego que pensábamos que sería otra copia un poco cambiada de *Tony Hawk's*, resulta ser una sorpresa más que agradable que aporta novedades al género.

Aggressive Inline es un título de deportes de riesgo (como ya seguramente habrás supuesto) que nos muestra que no todo »





CHICAS CON PATINES
Las patinadoras que aparecen en el juego hacen gala de los pechos más ridículos que hayamos visto nunca en un videojuego. ¿Te fijaste en las chicas de *Dead Or Alive 3*? ¿Y en sus atributos? ¿En cómo se movían? Pues no es nada comparado con los atributos de las chicas de este título. Pero el problema está en que se mueven, saltan y se balancean de una forma absolutamente ridícula e irreal.

NIVELES
Dispondrás de siete niveles para hacer las locuras que quieras a lomos de tus patines en línea. No son tan intrincados como los de la serie Tony Hawk's, pero incluyen un montón de cosas y su variedad y buenas ideas están aseguradas (échale un vistazo al recuadro *Juego Limpio*).



¿Ves esa calavera a lo lejos? Pues también irás allí.



Destrucción de propiedad pública. ¿Quién dijo que fueras un buen chico?

Cuando creas que ya lo has visto todo encontrarás, de repente, una nueva zona para explorar

está inventado todavía y que también pueden hacerse cosas muy interesantes sin una tabla de *skate*.

La mecánica del juego es parecida a la de *Tony Hawk's*. Te encuentras en un escenario y debes realizar una serie de acrobacias para llevar a cabo un número concreto de tareas. Hasta aquí nada nuevo. Pero la cosa varía cuando tenemos que conocer cuáles son tus objetivos. En la serie de Activision, al principio del juego se te informa de todos los objetivos que debes realizar. En cambio, en el juego de Acclaim puedes lanzarte a explorar el escenario libremente y hablar con los personajes que te encuentras para que te den objetivos que cumplir. Sin duda, no es una mala idea.

Otro de los aspectos que nos ha sorprendido gratamente de este título es el tamaño de los escenarios ya que son descomunales, enormes. Cuando creas que ya lo has visto todo encontrarás de repente una nueva zona o área por explorar. De esta forma, te puedes pasar la vida vagando por los escenarios y buscando nuevos objetivos que llevar a cabo. Pero no lo verás todo desde el principio ya que deberás descubrir las zonas secretas realizando acrobacias y alcanzando un número de objetivos determinados. Vamos a ponerte un ejemplo para que lo veas más claro. El primer escenario (después del «Tutorial», muy completo e instructivo, por cierto), te dejará patinar por las calles de una ciudad. Pero a través de un túnel te meterás en un almacén y, de allí, podrás ir a parar a unos estudios de cine en los que incluso hay un cementerio. Aunque por supuesto, esto tiene un precio y por eso los escenarios se resienten un poco en el apartado visual. No es que »

VOY A SER YO
Las novedades de *Inline*



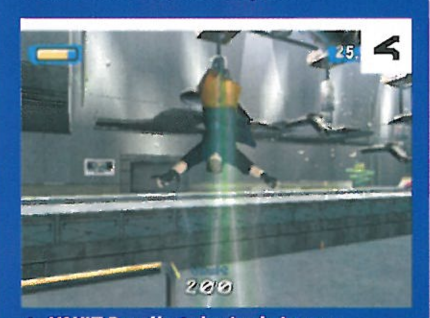
GIROS AÉREOS: Pon siempre primero los pies en el suelo después de salir de un *half-pipe*.



MULTIGRINDADA: Cambia tu posición mientras grindas para multiplicar los puntos.



BALANCEO: Agárrate fuerte a los postes y enlaza muchos combos sin parar.



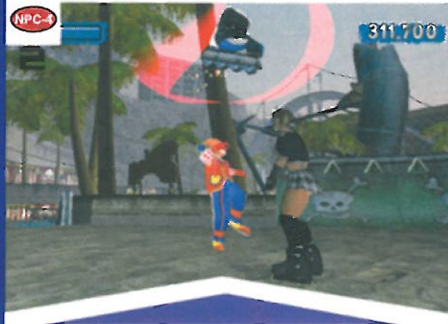
***VAULT:* Propúlsate hacia el aire para alcanzar objetos inalcanzables a primera vista.**



GIROS RÁPIDOS: Utiliza los gatillos del controlador para girar más rápido.



Ajusta bien la cámara y dale una alegría al *paparazzi* que debe de estar escondido encima de este cartel publicitario.



Este payaso se cree muy gracioso retándote a conseguir 150.000 puntos en un minuto. Supera su reto.



Agarráte a este tren de la montaña rusa. Te dará una vuelta por el parque mientras disfrutas de unas estupendas vistas.

RETOS ABIERTOS

1. Transfer y grindada
2. Rompe las linternas
3. Salta el agujero
4. *Plant* en la rueda de la noria

RETOS NPC

- NPC-1 *Plant* en el cartel
- NPC-2 Grinda el pulpo
- NPC-3 Salta por encima de la atracción
- NPC-4 150.000 puntos en un minuto
- NPC-5 *Method* en el agujero del tejado
- NPC-6 Grinda la rueda de la noria

RETOS OCULTOS

5. Alcanza la calavera
6. Grinda el mimo
7. Grinda la atracción de la campana de la fuerza

OBJETOS

- G Caja verde
- P Caja púrpura
- JC Contenedor (aumenta tu barra de energía)

ESPECIAL

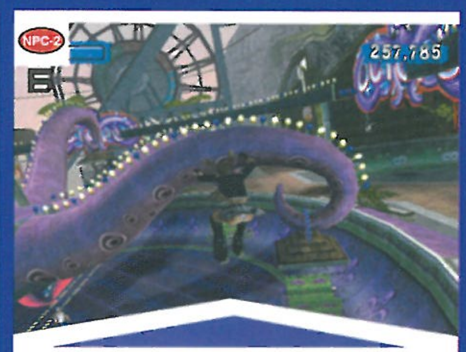
- Grinda el eje de la rueda de la noria para acceder a esta zona



Haz un *transfer* hasta la entrada de la columna saltando entre las tuberías. Necesitarás velocidad y un buen ángulo para conseguirlo.



Alcanza una buena altura y podrás grindar por los cables que sujetan la noria. Grinda por el de la derecha para alcanzar el eje central.



Encuentra la atracción del pulpo y grinda cuatro de sus brazos. Si quieres conseguirlo tienes que dar vueltas rápidas para controlar tus saltos.





Patina como un profesional y te saldrán chispas de las ruedas.



Aterrizar te costará sangre, sudor y lágrimas al principio.

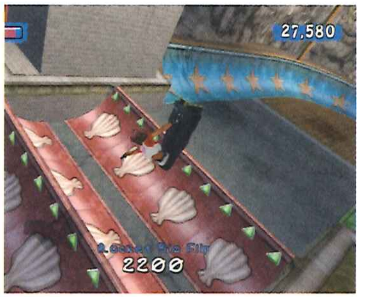
INFORMACIÓN ADICIONAL

EL PARQUE DE NOÉ
Aunque no disponga de una opción para crear a tu propio *skater*, el editor de parques de *Inline* te permitirá crear auténticas maravillas del diseño de niveles. Podrás poner rampas, *half-pipes* y todos los objetos que irás desbloqueando al avanzar en el juego en el modo «Carrera».

SOS TRICKY
Quizás no tenga tanta importancia pero los personajes no tienen movimientos característicos o propios. Esto puede contribuir a que no te identifiques con ningún personaje en particular ya que puedes hacer las mismas acrobacias con cualquiera de ellos.



¡Eso es una acrobacia!



Rampas y tuberías por doquier.



Cómo hacer frente al viento.

BUSCA OBJETOS
Sigue las pistas

CADA ESCENARIO tiene repartidos una serie de objetos que te convendría recoger. El icono de la llave te permitirá acceder a zonas secretas mientras que las cajas de colores aumentarán tu energía y podrás llevar a cabo movimientos más espectaculares.



Tu inventario, que no se quede vacío.

los gráficos no estén a la altura, pero sí que pecan de simples y poco detallados a veces. Las texturas no te deslumbrarán y quizás los bordes de algunos objetos te parecerán demasiado cuadrados. Pero aún así, y teniendo en cuenta su enormidad, hay que quitarse el sombrero ante la labor que han hecho sus creadores.

El diseño de los niveles también es desigual. Algunos pasajes del juego están claros y son de fácil acceso, pero hay otros a los que te parecerá imposible llegar. Uno de los aspectos que convirtió a la serie Tony Hawk's en el clásico intocable que es hoy, fue y es su sistema de control, un prodigio de la programación. *Aggresive Inline* dispone de un control parecido (un botón para saltar, otro para las acrobacias, otro para los agarres o grabs, como prefieras llamarlo, etc.), pero no tiene la suavidad ni la respuesta de su competidor. Aunque quizás en este aspecto también influya el hecho de que estamos hablando de unos patines en línea. A ver, cuando patinas con una tabla y realizas un salto siempre tienes un punto de referencia (la tabla) a la hora de tocar el suelo. Pero en el caso de los patines en línea deberás estar muy atento hacia donde mira tu personaje y verás como besas el suelo con la nariz en demasiadas ocasiones. Además, algunas veces, te parecerá que tu patinador está un poco perdido, especialmente cuando empiece a chocar contra las paredes u otros objetos del escenario. Esto resulta realmente molesto en algunos momentos del juego. Aún así, el control no está nada mal y pronto te acostumbras a él.

Así pues, ¿estamos ante un juego mejor que *Tony Hawk's Pro Skate*? En nuestra opinión, no. Pero es el competidor más serio que le ha salido. El que más cerca ha estado del rey. *Aggressive Inline* es un soplo de aire fresco, una esperanza de que no todo termina con el señor Tony. Es un título divertido, que aunque no te hará temblar de emoción y júbilo, sí que será capaz de engancharte durante unas horas al controlador de tu Xbox.



VEREDICTO
XBOX

POTENCIAL
Los niveles son enormes aunque Xbox puede dar mucho más de sí a nivel gráfico.

ESTILO
Niveles muy diferentes pero música repetitiva.

ADICCIÓN
Los combos te picarán la curiosidad, pero algunos defectos del control te echarán atrás.

LONGEVIDAD
Multitud de objetivos, retos y cosas por recoger. Lograr todos los objetivos de un nivel es dificilísimo.



LO MEJOR
- MOVIMIENTOS Y ALGUNAS IDEAS NUEVAS
- RETOS Y TAREAS INTERMINABLES
- ESCENARIOS ENORMES

LO PEOR
- BARRA DE ENERGÍA
- CONTROL

RESUMEN
Un título de deportes de riesgo muy entretenido aunque no alcanza el nivel de su mayor competidor, *Tony Hawk's*.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA



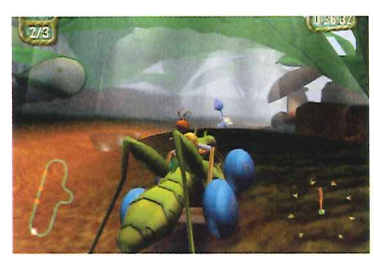


↑ Gira a la derecha, luego a la derecha y a la derecha... El mapa de las pistas revela una alarmante falta de imaginación.


↑ Mucha variedad, poca diversión.


↑ Cuidado con ese lindo pajarito.


↑ Corre tan rápido como puedas.


↑ «Grillo-tracción»: un efecto de sonido irritante.

¿Te acuerdas de *Hormigaz*? Era como *Bichos* pero...

ANTZ EXTREME RACING

INFORMACIÓN ADICIONAL

GRABA QUE TE GRABA. Al no contar con grabación automática, te convendrá grabar tú mismo la partida tras cada victoria. Lo absurdo es que para guardarla hay que pulsar botones hasta seis veces. ¿Por qué?

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR:	**SUPERSONIC SOFTWARE**
EDITOR:	**EMPIRE INTERACTIVE**
DISTRIBUIDOR:	**PLANETA DEAGOSTINI**
FECHA DE LANZAMIENTO:	**SEPTIEMBRE 2002**
MULTIJUGADOR:	**1-4**
WEB:	**WWW.EMPIREINTERACTIVE.COM**

UN ADELANTO

Carreras a pie y sobre ruedas basadas en la película y vistas desde la perspectiva de unos diminutos insectos atletas.

UN JUEGO de *karts* sobre dibujos animados. Genial. Personajes de una película de animación ya añeja en un improvisado juego de conducción multiformato hecho con prisas. Con *power-ups* copiados del clásico *Super Mario Kart*.

La industria del videojuego saca títulos como éste a un promedio de cinco al mes y siempre son una forma pasable de perder un par de horas. *Antz Extreme Racing* no es muy distinto. Tienes muchos personajes de la película, cada uno con un número determinado de desafíos que superar. En algunos conduces un *kart* arrastrado por insectos, en otros te encuentras a lomos de un escarabajo. Los hay donde corres con todas tus patitas y otros en que vuelas por medio de una avispa. Hasta haces *snowboard* sobre una hoja. Desde luego hay más variedad de lo que puedas creer. La idea es aupar a cada personaje a lo más alto de la clasificación del mundo de los insectos (empezando en el lugar 10.000.000).

Hay algunas ideas buenas. Por desgracia, la conducción en sí no es tan divertida como podrías esperar. Sus carros tirados por insectos, por ejemplo, son un fastidio. Nunca giran lo bastante rápido, pero viran con demasiada rapidez al frenar. Es importante recoger *power-ups* insectoides si pretendes ganar carreras, pero comete un minúsculo error y acelerarás contra un hongo, harás una derrapada de 180º y saldrás disparado en el sentido contrario. Luego deberás vértelas con un enorme radio de giro de los que hacen perder carreras.

Todo en conjunto es un poco descuidado y complicado de usar, que es lo que no interesa en un juego claramente dirigido a los «niños». Lo último que los niños necesitan son gráficos insulsos y un manejo confuso. Por eso, es difícil imaginar quién podría disfrutar con este juego. Los admiradores de la película apenas encontrarán nada con lo que relacionarlos. Además, no se maneja tan bien como otros títulos de carreras de Xbox, no es lo bastante amigable para los niños, sus gráficos no matan y el diseño no es muy bueno.

Así que ¿a quién puede gustarle? Tampoco tiene nada que sea malo hasta el punto de exasperar, es sólo que es de una mediocridad insípida. Juega a él si quieres. Está bien y te echarás unas risas. Pero no te no te cautivará durante mucho tiempo...



POTENCIAL
Cualquier otra consola podría hacer lo que aquí vemos. No hace nada para forzar el hardware.

ESTILO
La música está bien, pero el juego es aburrido.

ADICCIÓN
Tendrás que recoger todos y cada uno de los *power-ups*.

LONGEVIDAD
Hay un número de niveles admirable, pero verás cómo te los pasas como si nada.

LO MEJOR
+ MÚSICA LISÉRGICA
+ DESAFÍOS VARIADOS

LO PEOR
- TRAZADOS MALILLOS
- LOS VEHÍCULOS
- NO TIENE NADA QUE VER CON LA PELÍCULA

RESUMEN
Un juego más de carreras, demasiado difícil de usar para su público objetivo: los niños.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

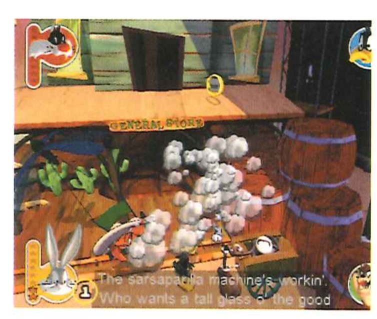




↑ El Pato Lucas es el que mejor está, aunque ninguno de ellos rebosa salud.



↑ Recoge un power-up y empieza a perseguir.



↑ Estas escenas preparadas gustan mucho.

Conviértete en estrella y haz que tus rivales las vean

LOONS: THE FIGHT FOR FAME

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR:	**INFOGRAMES**
DISTRIBUIDOR:	**INFOGRAMES**
FECHA DE LANZAMIENTO:	**OCTUBRE 2002**
MULTIJUGADOR:	**1-4**
WEB:	**WWW.INFOGRAMES.CO.UK**

ESTAMOS LLEGANDO a un punto en que los juegos basados en dibujos animados se están volviendo más bonitos, vívidos y alocados que sus equivalentes de la televisión (échale un vistazo a Taz: Wanted en este mismo número). Olvídate de la quimera de las películas interactivas ya que lo que gustan son los dibujos animados interactivos.

En este juego podemos poner al jugador en la piel de un personaje de los Looney Tunes y hacerle entrega de una sartén de tamaño muy grande con la que despachurrar a la competencia. Eso es exactamente lo que *Loons: The Fight for Fame* intenta conseguir. Y como intento no está nada mal aunque el juego adolece del mismo tipo de problemas que aquel ya antiguo *Mad Dash Racing*. Y es que ambos casos están repletos de maravillosos colores, mucho estilo y acción delirante pero al jugador no le acaba de dar la sensación de estar metido en él.

UN ADELANTO

Lucha en varios platós de cine contra estos famosos *dibus* usando arsenal marca Acme para convertirte en una estrella.

La idea del juego es excelente: los dibus peleándose con una violencia exageradamente cómica en una serie de plató de cine. En vez de una barra de energía tienes un índice de tu condición de estrella que decae si la competencia te está arrollando y que se dispara cuando usas ciertas partes del decorado como, por ejemplo, bailar con un coro de animadoras en la fase del *western*.

De vez en cuando aparecen, entre varios y estrafalarios *power-ups* (enormes guantes de boxeo, nubes portátiles con su trueno, etc.), páginas del guión que tienen un efecto aleatorio en tu índice al leer tu personaje lo que pone. El ganador se lleva el contrato y, posiblemente, algún favorcillo de diván. Luego pasas al siguiente rollo de película.

Se trata de un juego en eel que pueden jparticipar hasta cuatro personas. Por lo tanto, el modo más divertido es el multijugador, aunque sólo sea por ese riesgo de que otras personas se conjuren contra nosotros en cualquier momento. No obstante, sin la gracia de maltratar a tus amigos, este juego se vuelve un ejercicio bastante soso de aporrear botones de tu controlador sin estrategia alguna. Puede que esté bien para los más pequeños de la familia, pero la repetición se va a convertir en aburrida tanto para ellos como para los adultos, si no más.

Si puedes permitirte tenerlo en tu colección personal como un título más para disfrutar de un despiporre ocasional a ocho manos, adelante. En cambio, si eres un jugador solitario, *Loons: The Fight for Fame*te va a parecer tan divertido como atarte la lengua a un enorme piano de cola y lanzarlo a la luna.

BONUS INFO

DIBUJITOS

En el modo «Arcade» puedes volver a jugar a cualquier minijuego desbloqueado en los niveles de un solo jugador, como un elemental subjuego de acción rítmica y un divertido desafío de doma de un toro.

↑ Los dibus harán uso de todo tipo de argucias y trampas.



POTENCIAL
Una pinta excelente y una animación increíble.

ESTILO
Lleno de la sustancia loca e imaginativa de los dibus. Casi tan divertido de ver como de jugar.

ADICCIÓN
Sólo es realmente bueno como multijugador.

LONGEVIDAD
Sin motivos para volver a él una vez vista la totalidad de películas y minijuegos.



LO MEJOR
- IMAGINACIÓN DESBORDANTE
- ANIMACIÓN FANTÁSTICA
- MINIJUEGOS

LO PEOR
- REPETITIVO

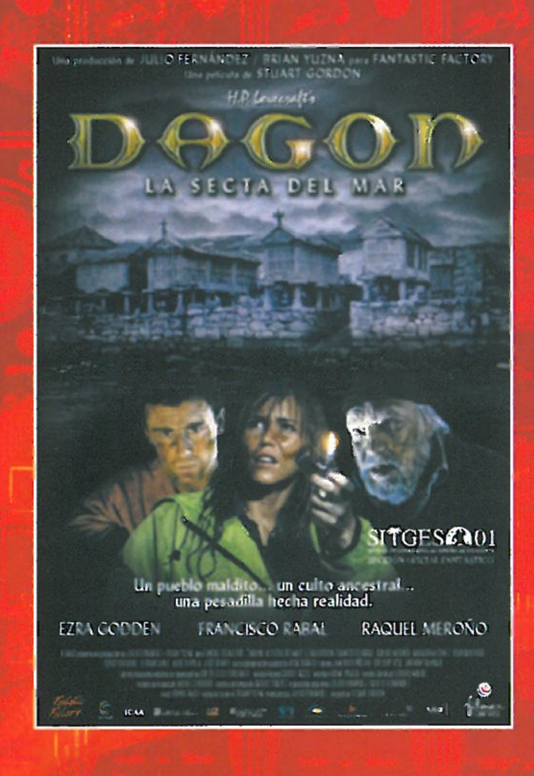
RESUMEN
Esto es Looney Tunes por los cuatro costados: cinco minutos de diversión anárquica y desechable pero no mucho más.

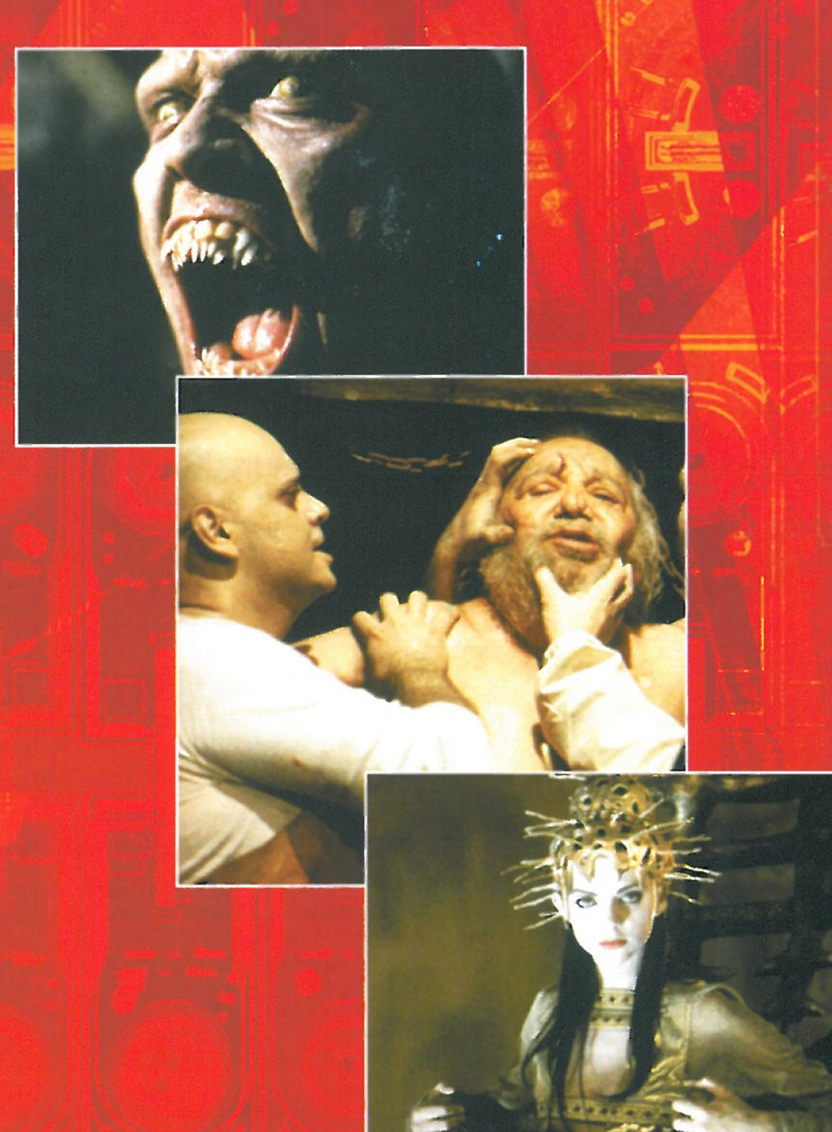
PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA



CONCURSO

La Revista Oficial Xbox Edición Española, en colaboración con Filmax, te ofrece la posibilidad de conseguir una de los 10 DVD de *Dagon* que sorteamos.







¿CÓMO PUEDES CONSEGUIRLOS? Para participar en el sorteo envía el siguiente cupón con tus datos personales a: **Revista Oficial Xbox Edición Española. Concurso *Cine español de terror*. Pº San Gervasio, 16-20 08022 Barcelona.** Entrarán en el sorteo los cupones recibidos antes del 20 de julio. Los nombres de los diez ganadores saldrán publicados en el número 6 de la Revista Oficial Xbox Edición Española.

Nombre: ....

Apellidos: ....

Dirección: ....

Localidad: ....

Provincia: ....

C.P.: ....

Teléfonos: ....

Edad: ....

Correo electrónico: ....

☐ De acuerdo con lo contemplado en la Ley 15/199, de 13 de diciembre, le informamos de que los datos que Vd. nos facilita serán incluidos en el fichero automatizado de MC Ediciones, S.A. con la finalidad de mantener la relación con Vd. Los datos facilitados son estrictamente necesarios para mantener la relación de suscripción, por lo que su cumplimiento es obligatorio. Vd. tiene el derecho de acceso, rectificación, cancelación y oposición, que podrá ejercitar comunicándolo por carta a: MC EDICIONES, S.A. (Paseo de San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona). Asimismo, Vd. autoriza expresamente la cesión de sus datos identificativos a Microsoft Corporation e Imagine Media Inc (EE.UU.) al objeto de mantenerle informado de las novedades relacionadas con la consola Xbox, así como con respecto al desarrollo de nuevos servicios y productos informáticos que puedan ser de su interés. Si no consiente la cesión señale con una X esta casilla.



Es un zoo, pero con más vigilantes que animales. Y la mar de molestos, por cierto.



¡A Taz no gustar vallas electrificadas!



Hora de girar y saltar.

¡Eeyaargh-oooga-agga-blagga-uarrrk-bleuurgh-thhpt!

TAZ: WANTED

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR: **BLITZ GAMES**
DISTRIBUIDOR: **INFOGRAMES**
FECHA DE LANZAMIENTO: **OCTUBRE 2002**
MULTIJUGADOR: **1-2**
WEB: **WWW.INFOGRAMES.CO.UK**

TRAS DAR sus primeros pasos como ocasional personaje secundario en los dibujos animados de la Warner Bros., Taz cuenta ahora con su propia serie, además de prestar su peluda imagen como protagonista de varios videojuegos. Así, *Taz Wanted* se basa en las principales habilidades de Taz –girar y comer– pero sin ser una chorrada plataformera estándar. En vez de eso, hay una serie de carteles de «Se busca» con la cara de Taz que debes destruir. También existen los objetivos de *bonus* de destruir decorado y recoger *sandwiches* a fin de ganar dinero extra.

De modo que no es un simple juego de ir-en-línea-recta-y-saltar-sobre-la-cabeza-de-la-gente. Hay mucho por explorar y mucho ensayo y error implícito en las formas de alcanzar y destruir cada cartel. Esto evita que sea un sencillo y desenfadado juego para niños y lo convierte en algo que requiere mucho tiempo y esfuerzo para avanzar.

Vas a pegarte un hartón de volver sobre tus pasos, un hartón de mirar con frustración plataformas elevadas preguntándote cómo diantre vas a alcanzarlas y, sobre todo, vas a hincharte a morir.

Es de agradecer que no haya límites para las vidas que puedes perder. Si Taz se hunde en el agua reaparece en la orilla más cercana. Si un enemigo lo ataca, le golpearán la cara repetidamente hasta que huya. Si lo atrapa un guardián del zoo, vuelve a empezar en una jaula con 500 $ menos. Así que sólo dejarás un nivel cuando lo termines o admitas la derrota por ese día y abandones. También significa que debes acostumbrarte a que te coloquen en algún otro lugar del nivel cuando tan sólo intentas ir a lo tuyo.

Es un juego complicado con fases confusas, mucho deambular, algunos puzzles absolutamente ilógicos, saltos liosos y un número de muertes de lo más frustrante. Pero tiene un aspecto encantador y cada fase está lo bastante repleta de elementos como para constituir un divertido reto para los jugones más curtidos que quieran recogerlo todo al 100%. Los juegos de bonificación para dos jugadores (carreras, machacar cosas, contrarreloj) también son una forma decente de pasar media hora.

Lo malo es que con una jugabilidad tan torpe e incómoda como ésta es imposible recomendarlo a los niños o a cualquiera que busque diversión en plan dibujos animados.

UN ADELANTO

Plataformas 3D en la que la estrella de los *dibus* Taz debe resolver puzzles y comerse cosas.



Esos tubos son toboganes de agua.

INFORMACIÓN ADICIONAL

EN EL DVD

El disco de demos de este mes incorpora una demo de *Taz Wanted* con el nivel del centro comercial. Se permiten cuatro minutos de juego, así que ve rápido. Tampoco te pierdas la carrera de carritos para dos jugadores



Busca y cómete 100 *sandwiches* para ganar *bonus*.

XBOX VEREDICTO

POTENCIAL
Gráficos coloristas, grandes vistas y tiempos de carga rápidos.

ESTILO
Se parece a unos dibujos animados angulosos pero en un mundo 3D y con algunas situaciones divertidas.

ADICCIÓN
La búsqueda del 100% de todo puede ser absorbente, pero no especialmente divertida.

LONGEVIDAD
Hay muchos elementos que buscar en cada fase.

LO MEJOR
+ ASPECTO
+ MUCHOS ELEMENTOS

LO PEOR
- CARACTERIZACIÓN
- POCO DIVERTIDO

RESUMEN
Para ser un juego basado en unos dibujos animados es demasiado pesado, fatigoso y poco divertido de jugar.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

5,9 // 10

GANADORES

Ya tenemos los ganadores del Gran Reto de la Revista Oficial Xbox Edición Española. Entre todos los tiempos que han llegado a la redacción, éstos son los 15 lectores que mejor marca han conseguido con nuestra demo de *Star Wars: Jedi Starfighter.*



José María Mayorga (Ciudad Real)	4:38
Francisco Javier Sánchez (Cádiz)	4:48
Félix Valle (Madrid)	4:48
David Rodríguez (Cádiz)	4:54
Jordi Ruiz (Barcelona)	4:56
José Carlos Garrido (Córdoba)	4:57
Vicente José Gimeno (Valencia)	5:00
Javier Alonso (Madrid)	5:03
Miguel Manuel Gómez (León)	5:04
Humberto Aspero (Barcelona)	5:05
Jordi Magriña (Barcelona)	5:06
Carles Cerda (Barcelona)	5:12
Carlos Hernández (Zaragoza)	5:15
Javier Moreno (Málaga)	5:16
Jon Díaz (Vizcaya)	5:16



GANADORES

CONSOLA XBOX Y 5 JUEGOS

Raúl Llavador Martín (Palencia)
Montse Florencia (Tarragona)



GANADORES

Equipamientos ibanesto.com

Salvador Dura Guilabert (Alicante)
Laura Sesat (Barcelona)
Fernando Barbe Molina (Valencia)
José Alberto Moreno Raposo (Madrid)



GANADORES

DVD Tiempo Límite

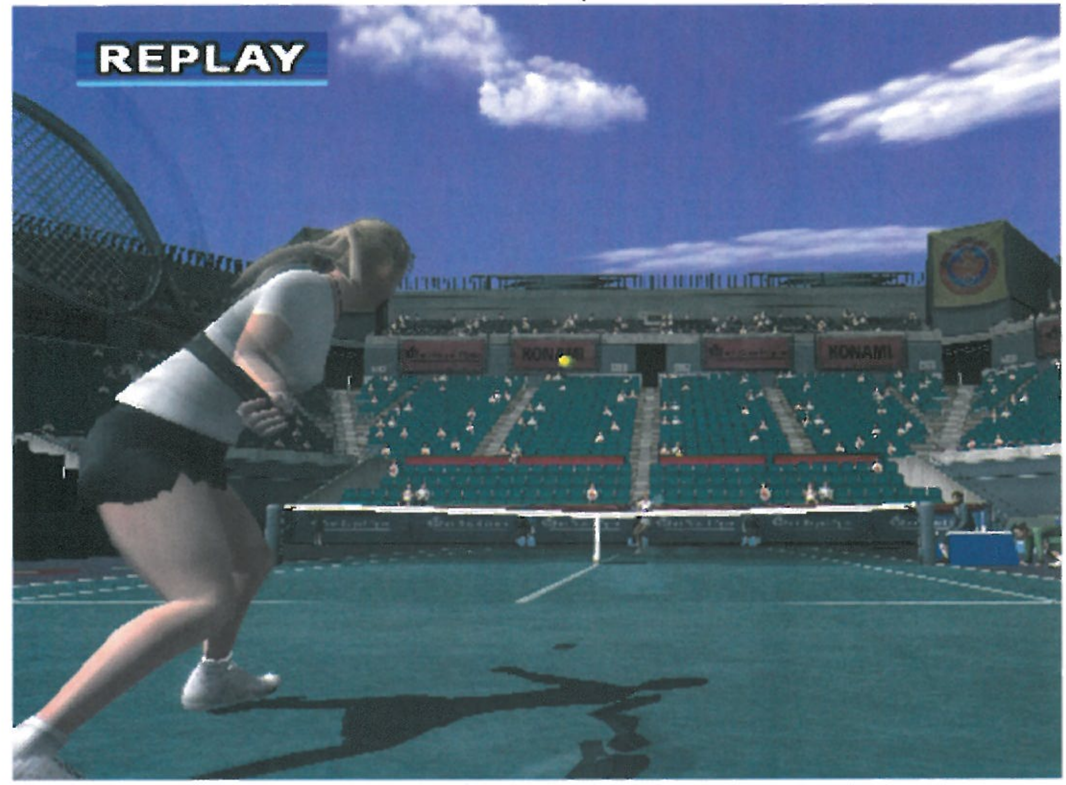
José Mª Carbonell Bailo (Barcelona)
Roberto Carlos Moreno Pérez (Granada)
Diego Montesinos Rodríguez (Murcia)
Junior Izquierdo Fajardo (Tenerife)
Sonia Ortega (Tarragona)
Pablo Hebrero Sánchez (Zaragoza)
Javier Cabrera Ruiz (Almería)
Francisco Javier López-Mayán (Pontevedra)
Mónica Resino Pérez (Madrid)
Francisco José Javier Toro (Badajoz)

GANADORES

Juegos Genma Onimusha

Tania Márquez Gracia (Zaragoza)
José Manuel Gallardo Almenta (Sevilla)
Eduardo Bidegain Espeso (Vizcaya)
José María Mayorga Iniesta (Ciudad Real)
David Merchán Carmona (Badajoz)
Francisco Pelayo Troyano (Cádiz)
Xavier Comerma Ureña (Barcelona)
Guido Benedicto Royuela (Valencia)
Josep Balaguer Ferrer (Alicante)
Francisco Javier Fornells (Cuenca)
Ismael López-Serrano Tezanas (Málaga)
Jonathan Barrera Granado (Sevilla)
Marco Antonio Sánchez Manjón (Barcelona)
Juan Ramon Guede Sánchez (Pontevedra)
Joaquín Manuela Rodríguez Pérez (Madrid)
Alfredo Parra Bermúdez (Córdoba)
Pedro Langa Lozano (Granada)
Sergio Florenza Zhitkova (Lleida)





↑ Tan pobre y aburrido que hasta el público virtual decide abandonar las gradas antes de que acabe el partido.



↑ Y así comienza el tedio...



↑ Hay muchas tenistas para elegir.



↑ Martina Hingis es una de ellas.



↑ Pese a su nombre, este juego no tiene nada que ver con el tenis.

¿Tú también, Konami?

PRO TENNIS WTA TOUR

INFORMACIÓN ADICIONAL

MUERTE SÚBITA

La escasez de modos de juego es otro de los factores que juega en contra de este título: tres opciones no son suficientes para asegurar otra cosa que una vida realmente corta. No somos nada...



INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR: **KONAMI**

DISTRIBUIDOR: **KONAMI**

FECHA DE LANZAMIENTO: **SEPTIEMBRE 2002**

MULTIJUGADOR: **1-4**

WEB: **WWW.KONAMI.COM**

NO HEMOS podido evitarlo: al igual que Cesar se sintió traicionado al sentir la puñalada de Bruto, nosotros también hemos recibido la edición de este juego por parte de Konami como un revés que sólo va a servir para mancillar una trayectoria hasta el momento casi intachable.

Y lo peor del caso es que Konami ha ido a fallar en uno de los géneros que mejor domina, el de los simuladores deportivos. *Pro Tennis WTA Tour* no es otra cosa que una mácula en el historial de Konami, pues ni sus gráficos, ni sus animaciones, ni su jugabilidad están a la altura de lo que cabría esperar de una compañía de su prestigio.

UN ADELANTO

Una incursión en el mundo del tenis femenino que, por su baja calidad, parece impropia de sus creadores.

En la parte positiva de la balanza podemos poner el hecho de que el mundo del circuito profesional de tenis femenino está ampliamente representado por las hermanas Williams, Monica Seles, Martina Hingis o Arantxa Sánchez-Vicario, por citar algunos nombres.

Pero una vez que elegimos el modo de juego que más nos apetece y pasamos a la acción, las decepciones se suceden una detrás de otra. La primera, los gráficos. Tan poco espectaculares como faltos de realismo y detalle. La siguiente, las animaciones. Y lo peor de todo, la jugabilidad. El control también es defectuoso (impreciso y lento de respuesta) y es casi imposible dirigir la pelota hacia el lugar donde queremos.

Todo ello acaba por provocar que el desarrollo de los partidos no sólo no tenga nada que ver prácticamente con la realidad, sino que el juego resulte aburrido, cuando no exasperante. Por si fuera poco, la presunta baza de haberse convertido en el primer juego de tenis para Xbox se perdió con el previo lanzamiento de *Slam Tennis*, que si bien como ya dijimos no iguala las virtudes del legendario *Virtua Tennis*, sí supera a este juego de Konami en todos y cada uno de sus aspectos.

Por fortuna, la próxima edición de otros juegos de Konami (*Silent Hill 2* o *Shadow of Memories*) servirá para limpiar el buen nombre de esta compañía, que no comprendemos como ha permitido que este juego figure en su historial. No lo merece...



XBOX VEREDICTO

POTENCIAL
Uno de esos escasos juegos en los que resulta difícil destacar algo en concreto. Todo es mediocre.

ESTILO
¿A qué dedicaron el tiempo los programadores en lugar de realizar un buen juego?

ADICCIÓN
Tan efímera como un suspiro.

LONGEVIDAD
Quien escribió *La vida es breve* estaba pensando en este juego.

LO MEJOR
+ LAS GRANDES DIVAS DEL TENIS.

LO PEOR
- TENER QUE HACERLO CON UN JUEGO COMO ÉSTE.

RESUMEN
Seguro que Konami inoculará su sabiduría y hará un juego de tenis como mandan los cánones.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

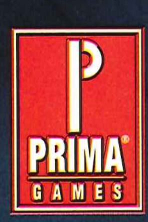
2,1//10

VETE AL INFIERNO
(PERO LLÉVATE NUESTRA GUÍA)

GUÍA OFICIAL DE PRIMA
Estrategias y Trucos para Turok Evolution

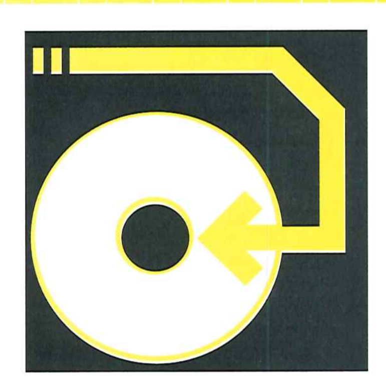
TUROK EVOLUTION
PRIMA GAMES
primagames.com®
Acclaim
www.acclaim.com
aDeSe +18

- Un sinfín de códigos de trucos firmados por los desarrolladores del juego
- Estrategias, consejos y secretos exclusivos para derrotar a todos los enemigos y superar hasta el último obstáculo.
- Inventario completo de armas, munición, objetos y reforzadores.
- Análisis exhaustivos de los enemigos con métodos de ataque, niveles de salud y habilidades especiales
- Guías detalladas de todos los niveles, con mapas y ubicaciones de todas las armas y objetos
- Estrategias multijugador para aniquilar a tus rivales



Ya a la venta





EN EL DVD

El disco de juegos que vamos a incluir en cada ejemplar de la revista es exclusivo. Cada uno de ellos incluirá demos jugables y películas de juegos para Xbox. Y para que no pierdas ni un minuto averiguando cómo puedes controlar a tus personajes favoritos o hacer que el deportivo corra más, te ofrecemos esta detallada guía en la que encontrarás toda la información necesaria antes de empezar a jugar.

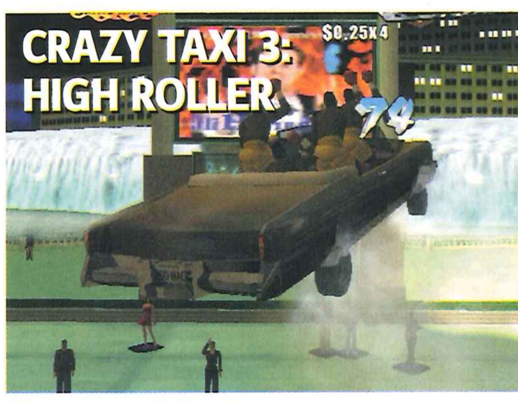
ES MUY FÁCIL escoger tu propio camino navegando en nuestro disco exclusivo de demos. Sólo tienes que utilizar el *pad* direccional, tanto derecho como izquierdo, para escoger una opción del menú. Cuando hayas decidido qué quieres hacer (jugar las demos, ver los vídeos o saber quiénes hacemos la revista), presiona el botón A para seleccionar la opción. Si quieres retroceder en el menú, presiona el botón B, y si presionas el botón blanco acercarás el *zoom*. Éstas son las pequeñas directrices que tienes que seguir para que aproveches al máximo todo lo que nuestro DVD exclusivo te va a ofrecer. ¡Disfrútalo!

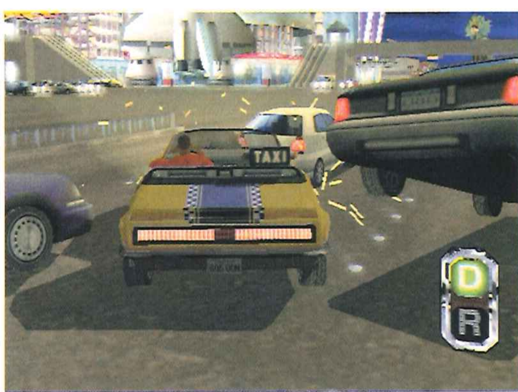


Éste es el controlador de Xbox y toda su gama de colores. A partir de ahora, se va a convertir en uno de tus más fieles compañeros.



Recuerda que para que el menú de nuestro DVD aparezca en castellano tienes que configurar este idioma en tu consola Xbox.



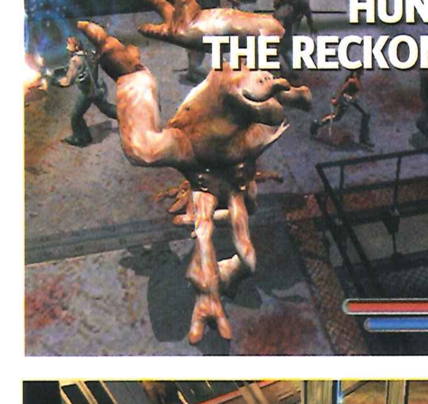


Un clásico divertido arcade de conducción.

PALANCA ANALÓGICA IZQUIERDA	GIRAR
PALANCA ANALÓGICA DERECHA	SIN USO
CRUCETA DE DIRECCIÓN	SIN USO
BOTÓN A	MARCHA ATRÁS
BOTÓN B	MARCHA ADELANTE
BOTÓN X	SIN USO
BOTÓN Y	PROPULSIÓN
GATILLO IZQUIERDO	FRENO
GATILLO DERECHO	ACELERADOR
BOTÓN BLANCO	SIN USO
BOTÓN NEGRO	SIN USO

¿HAY ALGUIEN que no hay probado alguna vez alguna versión anterior de la serie Crazy Taxi? Que levante la mano el pobre incauto que no haya jugado nunca con uno de los arcades de conducción más divertidos de la historia de los videojuegos. Pues por si con dos juegos no bastará, ahora llega a Xbox la tercera entrega de una saga ya mítica. *Crazy Taxi 3: High Roller* viene dispuesto a repartir diversión y locura automovilística a partes iguales.

En la demo que te ofrecemos este mes podrás elegir entre cuatro personajes diferentes e intentar transportar a tantos pasajeros como puedas en tres minutos. Cuantos más lleves, más dinero irá a parar a tu bolsillo. Y recuerda que en este juego todo vale: saltar por encima de los coches, subir por escaleras, meterte dentro de centros comerciales, etc. Todo lo que no puedes hacer en la vida real, puedes hacerlo aquí. Disfruta del espectáculo y *carpe diem*.





Los zombis serán tus peores enemigos.

PALANCA ANALÓGICA IZQUIERDA	MOVER
PALANCA ANALÓGICA DERECHA	APUNTAR
CRUCETA DE DIRECCIÓN	CÁMARA
BOTÓN A	ACCIÓN/RECARGAR ARMA
BOTÓN B	CAMBIAR ESPECIAL
BOTÓN X	CAMBIAR BÁSICO
BOTÓN Y	CAMBIAR EDGE
GATILLO IZQUIERDO	SALTAR
GATILLO DERECHO	ATACAR
BOTÓN BLANCO	RECARGAR
BOTÓN NEGRO	SIN USO

¿A QUIEN NO le gustaría encarnar, aunque sólo fuese por unos minutos, a un justiciero de la noche armado hasta los dientes y luchar contra hordas del mal, monstruos y otras criaturas salidas del más profundo de los infiernos? A casi todos nos gustaría, menos a algún cobarde que prefiere quedarse en el sofá de casa mirando su serie de televisión preferida.

Pues la demo que te ofrecemos este mes de *Hunter: The Reckoning* te permite todo esto y más. Para empezar, podrás elegir entre cuatro personajes: Avenger, Defender, Judge y Martyr, cada uno con sus propias características y armas con las que luchar contra el mal. Tu misión es simple: protege a los inocentes transeúntes mientras cortas y troceas a bichos espeluznantes. Parece simple, ¿verdad? Pues no lo es. Aunque el arsenal del que dispones te ayudará un poco en tu cruzada personal contra el infierno en la Tierra. No tengas miedo a la aventura y adéntrate en los oscuros escenarios de este terrorífico videojuego.







↑ Locas carreras de carritos de la compra.

	PALANCA ANALÓGICA IZQUIERDA	MOVER
	PALANCA ANALÓGICA DERECHA	CONTROL CÁMARA
	CRUCETA DE DIRECCIÓN	SIN USO
A	BOTÓN A	SALTAR
B	BOTÓN B	TORNADO
X	BOTÓN X	GRUÑIR/ATAQUE DISFRAZADO
Y	BOTÓN Y	COMER/ESCUPIR
L	GATILLO IZQUIERDO	DE PUNTILLAS
R	GATILLO DERECHO	VISTA PRIMERA PERSONA
	BOTÓN BLANCO	GIRAR CÁMARA
	BOTÓN NEGRO	GIRAR CÁMARA

DESPUÉS DE la sangre y acción vivida con la anterior demo, nada mejor para relajarse que un juego de plataformas al más puro estilo dibujo animado.

Taz Wanted es un título frenético y tú mismo podrás comprobarlo con esta demo. Disfrutarás de dos niveles exclusivos. En el primer escenario, controlarás a Taz, el demonio de Tasmania protagonista del juego. Tendrás cuatro minutos para seguir las instrucciones de Piolín y cumplir una serie de objetivos. Utiliza todas las habilidades de este personaje gordinflón y no pierdas ni un segundo maravillándote con los gráficos realizados con la técnica *cel-shading* ya que el tiempo apremia y son muchas las cosas que debes hacer. Si las plataformas no son lo tuyo, pero te gustan las carreras, conecta otro controlador a tu Xbox, llama a un amigo y poneos a correr con carritos de la compra en una loca carrera de uno contra uno. La diversión está asegurada. Solo faltas tú, ¿te apuntas?





↑ Guerras frenéticas entre robots gigantes.

	PALANCA ANALÓGICA IZQUIERDA	MIRAR
	PALANCA ANALÓGICA DERECHA	MOVER
	CRUCETA DE DIRECCIÓN	ZOOM
A	BOTÓN A	FRENO AÉREO
B	BOTÓN B	SIN USO
X	BOTÓN X	TRANSFORMARSE
Y	BOTÓN Y	SIN USO
L	GATILLO IZQUIERDO	CAMBIAR ARMA
R	GATILLO DERECHO	DISPARAR
	BOTÓN BLANCO	SIN USO
	BOTÓN NEGRO	SIN USO

NO ES EL primer título de robots gigantes y guerras de proporciones épicas que llega a Xbox. Y nos parece que tampoco va a ser el último. Mejor que mejor, porque siempre apetece disparar unos cuantos misiles y ver como naves gigantescas vuelan por los aires.

Con *Battle Engine Aquila* podrás controlar una nave espacial con capacidad para transformarse en un vehículo de tierra. Deberás utilizar ambos modos para defender a tus compañeros de un ataque implacable de unos malos muy malos y, de paso, eliminar también esta amenaza. El escenario es una isla y tu misión será que este lugar paradisíaco parezca el mismísimo infierno después de llenarlo de misiles y rayos láser. Porque si una cosa no le falta a tu transporte espacial es un buen arsenal.

La demo que te ofrecemos es sólo un anticipo de lo que te espera en el juego final: multitud de misiones, armas de destrucción masiva de tierra y aire, modo multijugador cooperativo o de uno contra uno y muchas cosas más que ya descubrirás tú solito.

PELÍCULAS EN EL DVD

Trailers de juegos para Xbox

DISCO DE DEMOS JUGABLES DISCO Nº 08 — CRAZY TAXI 3: HIGH ROLLER

- » RAYMAN 3
- » ROCKY
- » PROJECT BG&E
- » SLAM TENNIS
- » TERMINATOR: DAWN OF FATE
- » HITMAN 2

... Y SEIS VÍDEOS MÁS

Querida revista oficial Xbox Edición Española...

Ya sabéis, si tenéis cualquier duda, pregunta, incertidumbre o comentario, podéis escribirnos una carta o tarjeta postal a:

COMENTARIOS
REVISTA OFICIAL XBOX
EDICIÓN ESPAÑOLA
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

COMENTARIOS:

....

EL GRAN RETO

COMO PODÉIS apreciar en esta misma página, la polémica ha llegado hasta esta sección. Aunque esta polémica no impide que cada mes sean más los lectores de la revista que se animan a participar en esta sana y divertida competición.

Este mes el Gran Reto está centrado en la demo de *Crazy Taxi 3*, el esperado estreno de una de las más populares series de Sega en nuestra consola Xbox. Lo que tenéis que hacer es, sencillamente, intentar conseguir la mayor cantidad de dinero posible en los tres minutos que permite jugar la demo.



Si consigues una buena cantidad de dinero, tienes dos opciones para demostrarnos tus habilidades: enviarnos una foto de la pantalla en que se muestra el dinero que has conseguido o bien grabar una cinta de vídeo con la secuencia en la que se aprecia tu registro. Por cierto, y casi por aclamación popular: SÍ, también podéis enviar las imágenes que toméis con cámaras digitales por correo electrónico (pero no olvidéis leer la nota adjunta). Y recordad que sólo es válido el envío de un marcador.

¿Los premios? Los cinco mejores registros que recibamos obtendrán como recompensa un juego *Crazy Taxi 3* y una camiseta, por cortesía de Infogrames.

No olvides enviarnos la foto o el vídeo junto con tus datos para que llegue antes del dia 10 de noviembre (último día para la recepción de los tiempos). Los ganadores del concurso serán publicados en el número 10 de la Revista Oficial Xbox Edición Española, correspondiente al mes de diciembre.

La dirección para enviar vuestros tiempos es:

Revista Oficial Xbox Edición Española
Concurso Reto Crazy Taxi 3
Paseo de San Gervasio, 16-20 08022 Barcelona
o
xbox.mad@mcediciones.es

← Los cinco jugadores más habilidosos obtendrán como recompensa este magnífico juego y una camiseta.

NOTA IMPORTANTE SOBRE EL GRAN RETO

DURANTE los últimos meses, hemos venido observando con preocupación un fenómeno que se ha ido extendiendo como un reguero de pólvora. Se trata de un hecho preocupante ya que en algunos casos vulnera claramente no sólo el espíritu de el Gran Reto, sino también la propia transparencia del concurso. El hecho en cuestión no es otro que la recepción de varios registros para participar en el Gran Reto procedentes del mismo lugar o de lugares muy cercanos. Cuando esto empezó a ocurrir nos pusimos en contacto con los autores de los tiempos para intentar averiguar qué estaba pasando, llegando a la conclusión de que se estaban produciendo dos situaciones diferentes: una, relativamente permisible, que consistía en que varias personas jugaban en la misma consola con la demo y enviaban sus diferentes tiempos para participar en el concurso. Otra, totalmente inadmisible, que consistía en que una única persona jugaba con las demos y a medida que iba consiguiendo mejores tiempos los iba enviando a nombre de otras personas o con diferentes direcciones de correo electrónico. La intención en este último caso estaba bien clara: copar todos los premios de el Gran Reto.

En algunos casos ha sido fácil detectarlo (aunque lo realmente difícil es averiguar cuándo se ha dado un caso y cuándo el otro, pues sólo de los testimonios de los implicados y de su buena fe depende todo), pero en otros casos el fraude es casi indetectable.

Hemos invertido mucho tiempo en idear un sistema que permitiese evitar toda infracción (que, en definitiva, supone un fraude para los concursantes que participan de forma correcta). Pero la verdad es que, por lo menos por el momento, no hemos encontrado una fórmula adecuada. Durante algún tiempo barajamos la posibilidad de suprimir el Gran Reto, pero, francamente, nos resultaba sumamente penoso pues nos consta que para muchos lectores es una de sus secciones favoritas.

Por tanto, y como solución momentánea, a partir de este mes sólo se podrá participar en el Gran Reto adjuntando el cupón que encontrareis en esta misma página. Lo que buscamos es ponérselo lo más difícil posible a los tramposos y evitar (como ha ocurrido recientemente) que un grupo de cuatro o más personas envíen el mismo tiempo. No es que con esto impidamos al 100% esta posibilidad, pero dado que para ello obligamos a que se compren tantas revistas como tiempos quieran enviar, se lo ponemos francamente difícil.

Lo sentimos por las complicaciones que va a generar al resto de los participantes y por el hecho de obligaros a recortar otro cupón, pero entendemos que este sistema beneficia a la mayoría de los concursantes.

IMPORTANTE: Todos aquellos que prefieran enviar sus registros por correo electrónico podrán seguir haciéndolo, pero paralelamente deberán enviar el cupón por carta. Nosotros nos encargaremos de contrastar los correos electrónicos y las cartas recibidas, validando o eliminando los que proceda.

Os pedimos disculpas por estos contratiempos y aceptaremos gustosamente cualquier sugerencia que nos brindéis para simplificar la mecánica de el Gran Reto o para evitar actuaciones fraudulentas.

Envía el siguiente cupón con tus datos personales a: **Revista Oficial Xbox Edición Española. El Gran Reto *Crazy Taxi 3*. Pº San Gervasio, 16-20 08022 Barcelona.** Entrarán en el sorteo los cupones recibidos antes del 10 de noviembre. Los ganadores saldrán publicados en el número 10 de la *Revista Oficial Xbox Edición Española* (diciembre).

Nombre: ....

Apellidos:........................

Dirección: ....

....

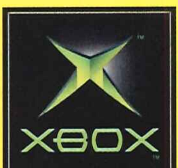
Localidad: ....

Provincia: ....

C.P.: ....

Mi tiempo: ....

☐ De acuerdo con lo contemplado en la Ley 15/199, de 13 de diciembre, le informamos de que los datos que Vd. nos facilita serán incluidos en el fichero automatizado de MC Ediciones, S.A. con la finalidad de mantener la relación con Vd. Los datos facilitados son estrictamente necesarios para mantener la relación de suscripción, por lo que su cumplimiento es obligatorio. Vd. tiene el derecho de acceso, rectificación, cancelación y oposición, que podrá ejercitar comunicándolo por carta a: MC EDICIONES, S.A. (Paseo de San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona). Asimismo, Vd. autoriza la cesión de sus datos identificativos a Microsoft Corporation e Imagine Media Inc (EE.UU.) al objeto de mantenerle informado de las novedades relacionadas con Xbox, así como con respecto al desarrollo de nuevos servicios y productos informáticos que puedan ser de su interés. Si no consiente la cesión señale con una X esta casilla.





TRUCOS

TUROK: EVOLUTION

INTRODUCE uno de estos códigos en el menú de trucos para conseguir diferentes ventajas:

MADMAN: munición infinita.
SLLEWGH: invisibilidad.
TEXAS: todas las armas.
SELLOUT: desbloquear todos los niveles.
EMERPUS: invencibilidad.



SPLASH DOWN

LO PRIMERO que hay que hacer en este juego es activar la ventana de trucos. Para ello tienes que hacer lo siguiente: en el menú principal, elige «Opciones». Una vez que estés en este menú, mantén pulsado el gatillo derecho de tu pad y pulsa rápidamente la siguiente combinación: arriba, arriba, abajo, abajo, izquierda, derecha, izquierda, derecha, «X», «B», «X», «B». Si lo haces bien aparecerá la ventana para introducir los trucos, en la que podrás utilizar los siguientes códigos:

AllChar: Desbloquea todos los personajes.
Festival: Permite ver todas las películas finales.
Passport: Desbloquea todos los recorridos.
LaPinata: Truco maestro da acceso a todos los personajes, trajes y circuitos).
IBelieve: Jugar las pruebas contra reloj con un ovni.
F18: Lo mismo que el anterior pero con un F-18.



PRISONER OF WAR

UTILIZA una de estas contraseñas para conseguir diversos secretos:

DINO: productos ilimitados.
FATTY: provocación.
ALLTIMES: se nos informará de todas las tareas diarias.
CORETIMES: sólo se nos informará de las tareas principales.
BOSTON: modo en primera persona.
FOXY: modo superior abajo.
MUFFIN: tamaño de los guardias.

HUNTER: THE RECKONING

PARA CONSEGUIR todas las armas de cada uno de los personajes haz lo siguiente: comienza una partida y, una vez que estés jugando, introduce la siguiente combinación de botones: «B», arriba, izquierda, abajo, derecha, «B», «B». De forma automática todas las armas estarán disponibles. Desgraciadamente, sólo se puede utilizar una vez.

TONY HAWK'S PRO SKATER 3

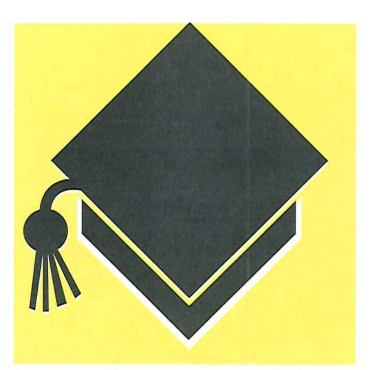
SI QUIERES desbloquear todos los recorridos del juego para el *skater* que hayas seleccionado, accede a la opción «Trucos» desde el menú principal e introduce este código: stiffcomp.

BUFFY LA CAZA VAMPIROS



SI QUIERES desbloquear algunos escenarios nuevos sólo tienes que introducir la siguiente combinación en el menú de extras: «Y»,«Y», Blanco, Negro, Negro, «Y»,«Y», «Y»,«Y»,«Y», Blanco, Negro. Si lo has hecho de forma correcta se oirá un grito y cuatro nuevos escenarios aparecerán ante tus ojos.





CLASE MAESTRA

PRISONER OF WAR

DURANTE la Segunda Guerra Mundial, muchos hombres valientes lucharon desde dentro de las prisiones alemanas. Sólo los más habilidosos y ágiles de mente pudieron escapar de campos de prisioneros como Stalag Luft y Colditz bajo la atenta mirada de sus captores.

Nuestra Clase Maestra de este mes se centra en una guía que te permitirá completar las cinco misión es de las que se compone *Prisoner of War*. Cada misión está dividida en cuatro objetivos independientes.

Aquí van un par de consejos. Recauda unidades de género por toda la prisión y utiliza este dinero para conseguir información o asistencia de tus compañeros de campo. Muchos de los objetos necesarios en el juego permanecen en la misma localización. Por lo tanto, si encuentras este uniforme en tu primera visita a Stalag Luft, recuerda que cuando regreses a este campo en la misión 4, seguirá en el mismo lugar.



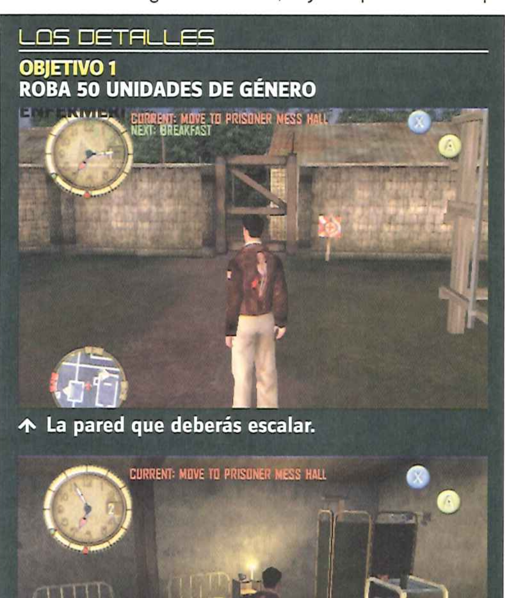
MISIÓN 1

CAMPO DE CUSTODIA

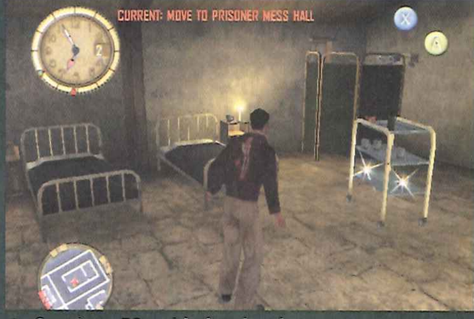
TRAS caer en un lugar de Alemania, tú y tu copiloto sois transportados a un campo de custodia antes de ser trasferidos a Stalag Luft.

LOS DETALLES

OBJETIVO 1
ROBA 50 UNIDADES DE GÉNERO



↑ La pared que deberás escalar.



↑ Consigue 50 unidades de género.

HABLA con O'Brien ya que te pedirá que robes 50 unidades de género de la enfermería, que está situada al otro lado de la pared trasera del comedor. Acceder a la enfermería está terminantemente prohibido, así que deberás entrar cuando los guardias estén ocupados en otras tareas (prueba durante el ejercicio matutino o durante las horas de comida). La enfermería está mucho más vigilada durante la noche. Una vez dentro del edificio, recoge todo el género que encuentres y regresa con O'Brien.

LOS DETALLES

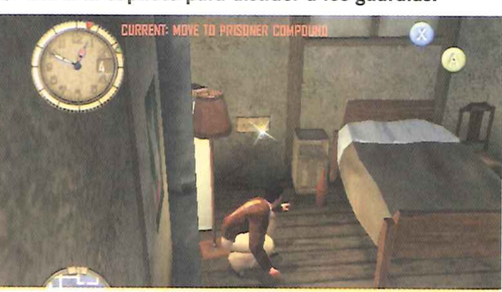
OBJETIVO 2
ROBA LA LLAVE DE LOS BARRACONES ALEMANES

LOS BARRACONES ALEMANES se encuentran en la zona adyacente al comedor. Puedes escalar la cerca que la rodea pero ten cuidado con los guardias. Si lo intentas a plena luz del día tienes que utilizar a tu copiloto para que los distraiga durante el ejercicio matutino.

Coge la llave de los barracones y mira a través de la cerradura para asegurarte de que no hay moros en la costa antes de salir. Si lo intentas por la noche, evita la luz de los focos y muévete de forma sigilosa para no despertar a los guardias.



↑ Usa a tu copiloto para distraer a los guardias.

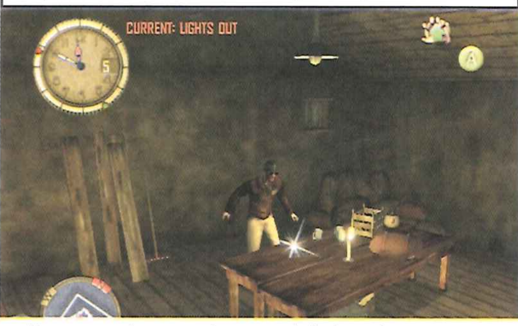


↑ Consigue la llave de los barracones alemanes.

LOS DETALLES

OBJETIVO 3
ABRE EL ALMACÉN Y ROBA UNA PALANCA

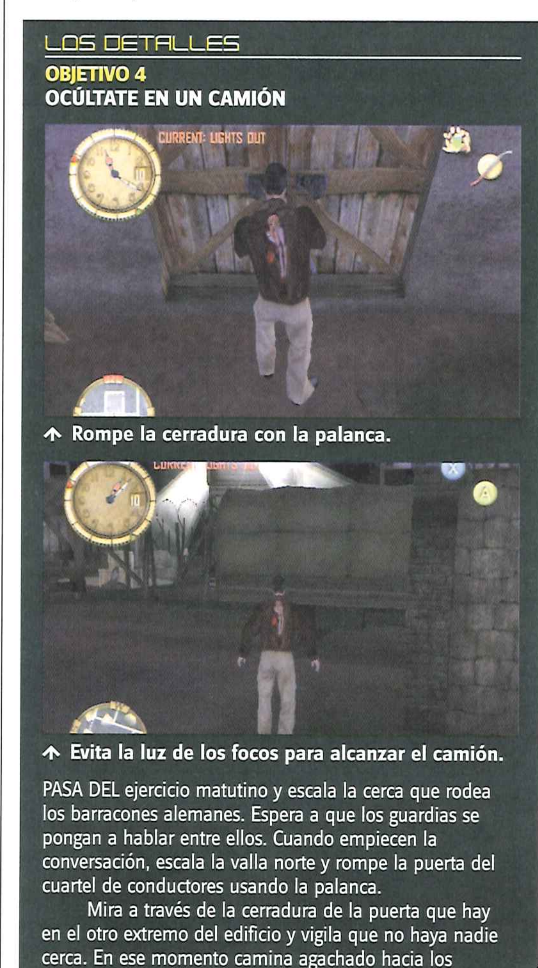
EL ALMACÉN está situado en un área cerrada en la zona noroeste del campo de prisioneros. Entra agachado por el agujero que hay en la pared. Cuando los guardias que patrullan por la zona se paren a charlar podrás cruzar por su lado. Usa el minitelescopio (comprado a O'Brien) para ver si el guardia de la torre te está mirando. Cuando no lo haga entra en el almacén, roba la palanca y dásela a JD.



↑ Hay una palanca en la mesa del almacén.

LOS DETALLES

OBJETIVO 4
OCÚLTATE EN UN CAMIÓN



↑ Rompe la cerradura con la palanca.

↑ Evita la luz de los focos para alcanzar el camión.

PASA DEL ejercicio matutino y escala la cerca que rodea los barracones alemanes. Espera a que los guardias se pongan a hablar entre ellos. Cuando empiecen la conversación, escala la valla norte y rompe la puerta del cuartel de conductores usando la palanca.

Mira a través de la cerradura de la puerta que hay en el otro extremo del edificio y vigila que no haya nadie cerca. En ese momento camina agachado hacia los Jeeps y espera al camión que te sacará de allí.





MISIÓN 2
STALAG LUFT

UNA VEZ en Stalag Luft serás presentado al Comité de Fugas. Gánate su confianza robando los planos del General Stahl.

LOS DETALLES
OBJETIVO 1 USA EL REPRODUCTOR DE AUDIO EN LA ADMINISTRACIÓN



↑ Distrae a los guardias con piedras.

CONTACTA CON el Comité de Fugas para recibir tu primer objetivo. Te darán una cinta con el himno de los EE.UU. grabado. Ábrete paso a la oficina de administración, que se encuentra detrás del comedor, al norte de los barracones.

Lanza una piedra a los cubos de basura situados cerca de la oficina de administración. Esto distraerá a los guardias y dejará la administración sin vigilancia. Entra en ella y pon la cinta en el reproductor para que se oiga el himno por todo el campo lo que levantará la moral de los prisioneros.

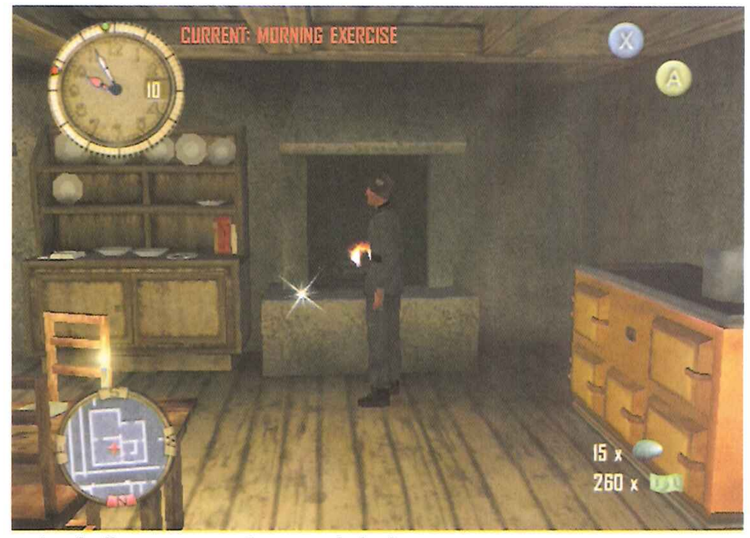


↑ En la lavandería hay uniformes.

↑ Los guardias no te reconocerán.

LOS DETALLES
OBJETIVO 2 ROBA UNA COPIA DE LOS PLANOS

EL COMITÉ de fugas te facilitará una llave de latón que te ayudará en la siguiente misión. La llave permite el acceso a la lavandería y al almacén alemán. Estos dos edificios contienen uniformes de guardias alemanes. Vístete como un guardia y camina directamente al interior de la oficina del comandante para robar los planos. No te acerques mucho al Comandante o probablemente te reconocerá.

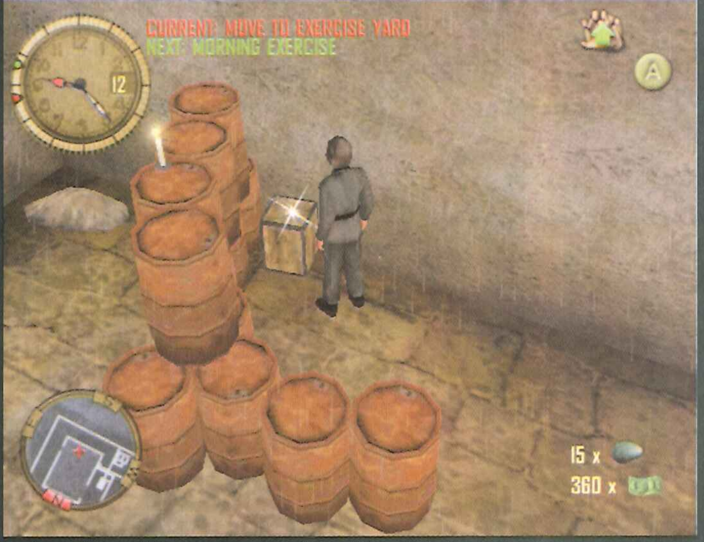


↑ Los fuelles son necesarios para el túnel.

LOS DETALLES
OBJETIVO 3 RECUPERA EL FUELLE

HAY DOS fuelles en el campo, pero sólo necesitarás recuperar uno para usarlo en el túnel que los prisioneros están construyendo. El primer fuelle se encuentra en la cocina del comandante, y el otro en la cocina del comedor. Tu uniforme alemán te permitirá acceder a cualquiera de estas áreas, pero no te deben ver con el fuelle en las manos o sospecharán. Si un guardia se acerca a ti, suéltalo (preferiblemente detrás de alguna pared para que no lo vean) y pasará de largo.

LOS DETALLES
OBJETIVO 4 ENTRA EN EL TÚNEL A TRAVÉS DEL GARAJE DE VEHÍCULOS



↑ La palanca del granero no está tan bien vigilada.

CONSIGUE UNA palanca de la zona en construcción o del granero y entra en el garaje por la zona más al noroeste del campo. Es mucho más fácil llegar allí por la noche. Camina agachado entre los vehículos para evitar que te detecten y entra en el edificio donde se encuentra el túnel. Usa la palanca para entrar al edificio.

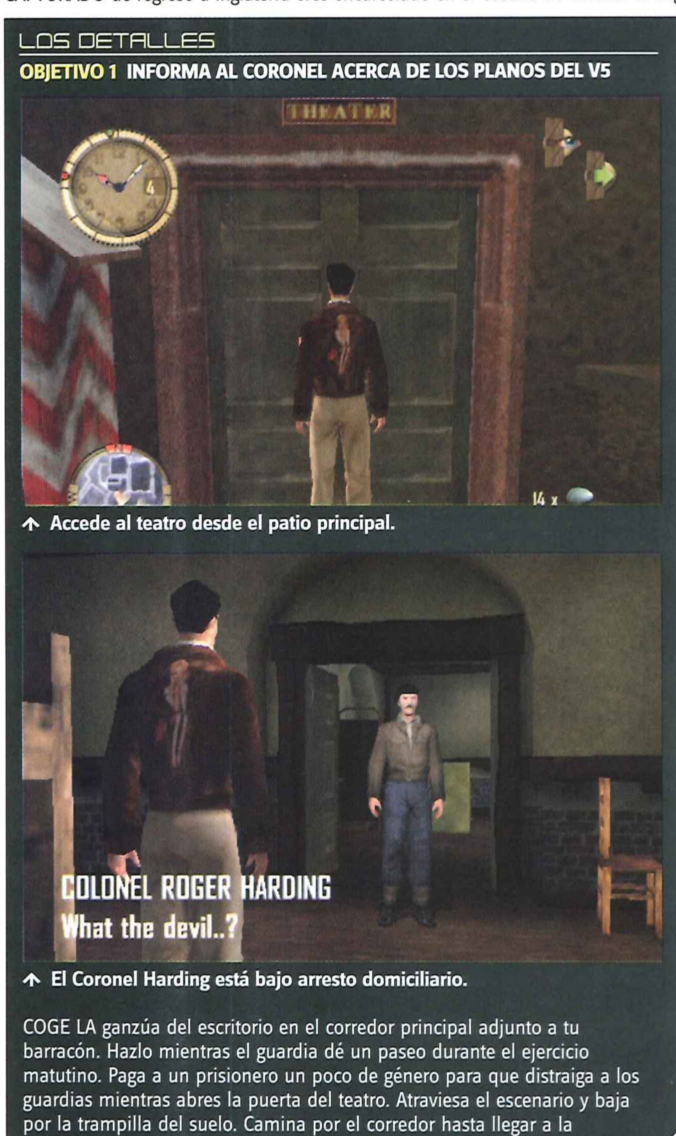


MISIÓN 3 COLDITZ

CAPTURADO de regreso a Inglaterra eres encarcelado en el Castillo de Colditz. La seguridad es alta y los prisioneros han sido segregados para evitar futuros intentos de fuga.

LOS DETALLES

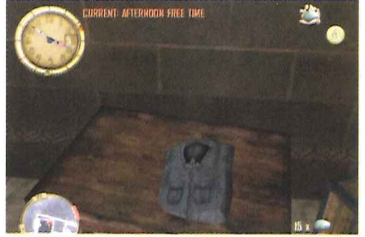
OBJETIVO 1 INFORMA AL CORONEL ACERCA DE LOS PLANOS DEL V5



↑ Accede al teatro desde el patio principal.

↑ El Coronel Harding está bajo arresto domiciliario.

COGE LA ganzúa del escritorio en el corredor principal adjunto a tu barracón. Hazlo mientras el guardia dé un paseo durante el ejercicio matutino. Paga a un prisionero un poco de género para que distraiga a los guardias mientras abres la puerta del teatro. Atraviesa el escenario y baja por la trampilla del suelo. Camina por el corredor hasta llegar a la habitación de operaciones especiales.

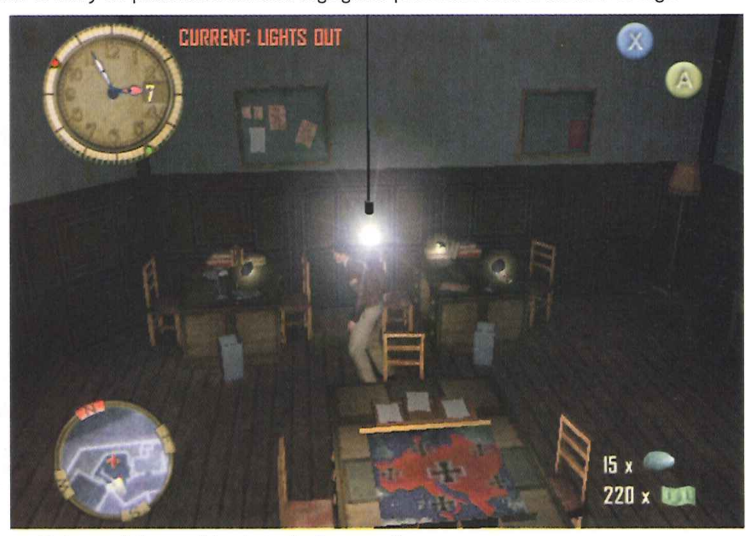


↑ Limpio, planchado y listo para vestir.

LOS DETALLES

OBJETIVO 2 ROBA UN UNIFORME PARA EL CORONEL

COGE un uniforme de guardia de la lavandería (se accede directamente a través del patio). Necesitarás pagar a un prisionero para que distraiga a los guardias mientras abres la cerradura con la ganzúa. Usa el espejo en la lavandería para cambiarte de uniforme y accede directamente al barracón del coronel.



↑ Golpear algún mueble alertará a los guardias

LOS DETALLES

OBJETIVO 3 ROBA EL PASAPORTE DE LA OFICINA DE ADMINISTRACIÓN

LA MEJOR opción es robar los documentos por la noche. Accede a la oficina de administración por la puerta trasera del comedor alemán. La puerta está abierta y los guardias duermen a menudo. Camina agachado por debajo de la mesa para evitarlos y coge los papeles del escritorio. Regresa con los documentos y dáselos al Comité de fugas.

LOS DETALLES

OBJETIVO 4
ESCAPA A TRAVÉS DE LAS ALCANTARILLAS



↑ Tendrás que robar esto por la noche.



↑ Usa las alcantarillas para escapar.

DIRÍGETE AL patio alemán por el pasillo de la cocina para coger la llave de la alcantarilla. Hay tres accesos para escapar: la del patio de prisioneros es la más fácil de acceder pero la más alejada del punto de fuga. Otra está en la cocina de prisioneros; habla con algún compañero para que distraiga al chef. El último acceso está en el patio alemán.







MISIÓN 4
REGRESO A STALAG LUFT

LOS DOCUMENTOS que robaste de Colditz eran unas meras falsificaciones. Regresas a Stalag Luft donde el Comité de fugas te proveerá con una cámara para que hagas unas fotos al misil V5. Tómate tu tiempo para familiarizarte con la nueva estructura del campo y su nueva rutina diaria.

LOS DETALLES

OBJETIVO 1 COGER EL PAQUETE DE LA OFICINA POSTAL



Entra en la oficina postal por la noche.

COMIENZAS la misión rodeado de nuevos prisioneros y de algunas caras familiares vistas en la Misión 2. Hay una ganzúa en el almacén, detrás de un bloque de piedra en el pequeño edificio en construcción. Úsala para abrir la puerta de la oficina postal. O, si tienes un poco de género, soborna al guardia que la vigila para que la deje abierta y evitarás tener que ir a buscar la ganzúa. Durante el día, los guardias que patrullan por la oficina postal no te descubrirán si llevas puesto un uniforme alemán _consigue uno en el almacén alemán_. Dentro encontrarás el paquete en la mesa que hay enfrente de la puerta. Que no te descubran sacando el paquete del edificio.



Fotografía el misil entero.



Abre la caja cuando estés solo.

LOS DETALLES

OBJETIVO 2 HAZ FOTOS AL V5 Y ROBA LOS DOCUMENTOS

USA EL TÚNEL para recorrer el camino entre el barracón 2 y el almacén alemán. Escala la pared que hay detrás de la lavandería y entrarás en la zona de los misiles. Sube las escaleras hasta el tejado y haz una foto donde salga el misil V5 entero.

Usa la trampilla del tejado para entrar al interior del edificio. Baja las escalerillas evitando al Teniente cuando pase. Una vez en la planta baja, ponte a salvo dentro de la pequeña sala de control en la parte trasera del edificio. La ganzúa abrirá la caja fuerte y podrás robar los documentos. Regresa con el Comité de Fugas.

LOS DETALLES

OBJETIVO 3 USA LAS COMUNICACIONES PARA CONTACTAR CON LONDRES



Usa la carretilla dentro del túnel.

Encuentra la llave escondida en el patio interior.

UTILIZA el túnel del Comité de fugas para acceder a la zona alemana. Busca la llave de hierro en el patio interior cerca de la pared exterior de los barracones alemanes. Usa esta llave para abrir el cuarto de los oficiales y roba un uniforme de Teniente. Póntela y dirígete a la sala de radio atravesando la sala de administración. No podrás entrar a la sala de radio mientras el oficial se encuentre dentro. Mira a través de la cerradura, espera a que se vaya (a la hora de la cena) y entra entonces. También puedes sabotear los fusibles de la radio que se encuentran en la pared de afuera. Cuando el Teniente salga para ver que ocurre, arregla el fusible y entra en la sala de radio para transmitir tu mensaje secreto.

LOS DETALLES

OBJETIVO 4 DESACTIVA EL MISIL V5 ANTES DE SER LANZADO

El hombre de las mil caras.

Encuentra las llaves y detén el lanzamiento.

REGRESA al edificio de misiles y entra por la puerta principal o bien a través de la trampilla del tejado (debes seguir llevando puesto el uniforme de Teniente). Introduce las llaves de control en el panel de control de ambas plantas. Las llaves se encuentran colgando en las paredes al lado de cada panel. Al insertar las dos llaves se detendrá el lanzamiento del V5.

MISIÓN 5

REGRESO A COLDITZ

TRAS ORGANIZAR la huida en masa de los prisioneros de Stalag Luft subirás al coche del General Stahl's y regresarás a Colditz. Después de reunirte con el Comité de fugas te ordenan encontrar el proyecto secreto del Ejecutivo de Operaciones Especiales (un planeador incompleto) y acabar de construirlo.

LOS DETALLES

OBJETIVO 1
IDENTIFICA EL PROYECTO SECRETO

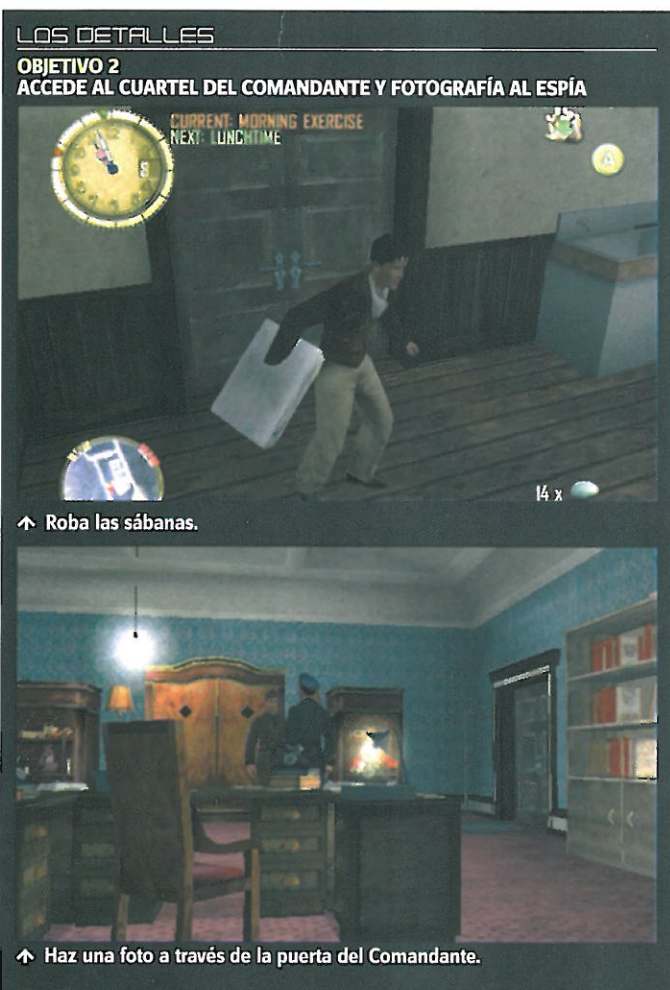
DIRÍGETE a la oficina de administración y entra a través del comedor alemán. Coge la llave de hojalata que hay dentro. Para acceder a la habitación del planeador deberás cruzar los barracones y subir por las escaleras de la librería. Abre la puerta de la escalera usando la llave de hojalata. Hay otras escaleras en el lado norte de la librería. Sigue el corredor hasta la puerta principal y entra en la sala del planeador. Coge la palanca y fuerza la puerta que hay en lo alto de la torre. Cruza el patio y ve a informar al Comité de Fugas de tu descubrimiento.

El planeador del ejecutivo.



LOS DETALLES

OBJETIVO 2
ACCEDE AL CUARTEL DEL COMANDANTE Y FOTOGRAFÍA AL ESPÍA



Roba las sábanas.

Haz una foto a través de la puerta del Comandante.

COGE UNAS sábanas del barracón alemán y cubre con ellas las alas del planeador. Los cables eléctricos están en la habitación adjunta al planeador, baja las escaleras y verás unas cajas. Coge unas cuantas y súbelas a la habitación del planeador para reparar el timón. Roba las maderas de la capilla que te servirán como soporte para las alas del planeador. Si te capturan con estos materiales te los confiscarán y regresarán a su posición original.

Ve al pasillo abandonado de la segunda planta de la librería y coge el gancho del balcón exterior al que se accede a través de la ventana. Distrae al guardia que hay en el balcón del Comandante vigilando el patio alemán. Usa el gancho para subir a este balcón y desde aquí toma una fotografía al Comandante hablando con el espía. Regresa con el Comité de fugas con la prueba.



Laboratorio secreto, en alcantarillas.



Destruye el panel de control.

LOS DETALLES

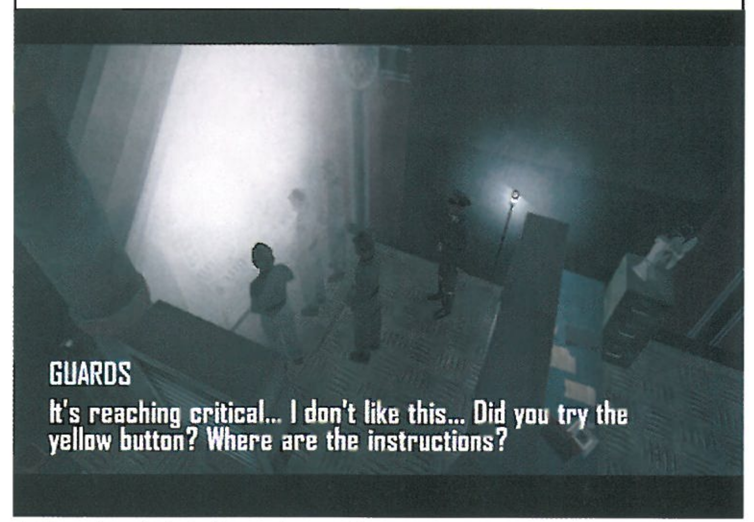
OBJETIVO 3 DESTRUYE EL LABORATORIO SUBTERRÁNEO

CON el planeador reconstruido entra en las alcantarillas y destruye el laboratorio subterráneo. Dirígete al sótano (y a la alcantarilla) por la puerta que hay en el pasillo principal. La alcantarilla está llena de guardias así que usa cualquier esquina para esconderte. Entra en el laboratorio a través de la puerta que hay al final de la alcantarilla. Hazlo explotar utilizando el panel de control.

LOS DETALLES

OBJETIVO 4 SUBE AL PLANEADOR Y ESCAPA

SUBE LAS escaleras del barracón alemán hasta la sala del planeador en menos de cinco minutos sin ser capturado -todas las puertas están abiertas así que es bastante fácil encontrar un camino seguro-. Que no te cojan en el intento ya que dispararán a matar. Los guardias están en alerta máxima. Si llegas al planeador de una pieza verás la escena final y habrás completado el juego.



Ya es demasiado tarde para los guardias.



La Gran Evasión.

THE END

sesión:cine

En la Revista Oficial Xbox Edición Española queremos que saques el máximo provecho del potencial de tu consola Xbox. Por eso, te ofrecemos cada mes los estrenos de las mejores películas en DVD. Al salir de fábrica Xbox no reproduce DVD, sino que el usuario debe adquirir una unidad remota, constituida por un mando a distancia y un receptor infrarrojo que se conecta al puerto del controlador, para poder visualizar el DVD. Una vez instalada la unidad remota, Xbox ya estará preparada para reproducir DVD. Ponte cómodo, prepara las palomitas y... ¡Que empiece la función!



LUCÍA Y EL SEXO

Lucía, una joven camarera de un céntrico restaurante madrileño, se refugia en una tranquila y despejada isla del Mediterráneo al enterarse de la desaparición de su novio, un escritor con el que lleva viviendo seis años. Allí, en medio de una atmósfera resplandeciente, tan sólo expuesta al aire libre y al sol, Lucía comienza a descubrir los rincones más turbios de su pasado en pareja, como si fueran pasajes prohibidos de una novela que el autor, desde la distancia, le permitiera leer. Con Lucía y el sexo, Julio Medem cierra el discurso que había iniciado con Los amantes del círculo polar. El director vasco se consagra como gran creador de atmósferas con escenas en las que la música de Alberto Iglesias se funde con las imágenes formando un tótem narrativo extraordinario. Destaca la interpretación de un joven y talentoso cuarteto de actores.

INFORMACIÓN DEL DVD
- DIRECTOR: **JULIO MEDEM**
- INTÉRPRETES: **PAZ VEGA, TRISTÁN ULLOA, ELENA ANAYA, NAJWA NIMRI**
- AUDIO: **CASTELLANO EN DOLBY DIGITAL 5.1**
- GÉNERO: **DRAMA**
- DISTRIBUIDOR: **SOGEPAQ**



EXTRAS
- Galería Gráfica
- *Making Off*
- *Trailer*
- Final alternativo
- Filmografía

Y TU MAMÁ TAMBIÉN

LAS VIDAS de Julio y Tenoch, dos jóvenes de 17 años, están regidas por sus hormonas, su amistad y su deseo de alcanzar la madurez. En una fiesta conocen a Luisa, con la que coquetean con todo el estilo y gracia característico de los jóvenes de su edad. Entre bromas la invitan a que les acompañe a una playa imaginaria: Boca del Cielo. Ella les ignora amablemente, toman rumbos distintos y todo parece quedar olvidado. Sin embargo, Luisa recibe unas noticias devastadoras y, ante la necesidad de un cambio en su vida, localiza a los muchachos y acepta su oferta. Alfonso Cuarón, firmante de *Grandes Esperanzas*, reúne a tres populares actores como Maribel Verdú, Gael García Bernal y Diego Luna para protagonizar esta entretenida *road movie* sobre la amistad y el sexo.

INFORMACIÓN DEL DVD
- DIRECTOR: **ALFONSO CUARÓN**
- INTÉRPRETES: **MARIBEL VERDÚ, GAEL GARCÍA BERNAL, DIEGO LUNA**
- AUDIO: **CASTELLANO EN DOLBY DIGITAL 5.1**
- GÉNERO: **DRAMA**
- DISTRIBUIDOR: **SOGEPAQ**

HIJOS DE UN MISMO DIOS

TAN PRONTO como los nazis irrumpen en el territorio de Cracovia (Polonia), a finales de 1943, Romek, un niño de 11 años, es enviado por su familia judía a un alejado pueblo del país, donde un granjero acepta cuidar de él. La pequeña sociedad local se divide sobre cómo tratar a Romek debido a su condición de judío. El recién llegado contará con el apoyo del cura local. El director, Yurek Bogayevicz, muestra los horrores de la persecución judía desde la inquieta e inocente mirada de un niño. Una vez más, tanto el joven Haley Joel Osment como el veterano Willem Dafoe bordan sendas interpretaciones.

INFORMACIÓN DEL DVD
- DIRECTOR: **YUREK BOGAYEVICZ**
- INTÉRPRETES: **HALEY JOEL OSMENT, WILLEM DAFOE, LIAM HESS, RICHARD BANEL**
- AUDIO: **CASTELLANO EN ESTÉREO Y DOLBY DIGITAL 5.1. INGLÉS EN ESTÉREO**
- GÉNERO: **DRAMA**
- DISTRIBUIDOR: **FILMAX**

SIN NOTICIAS DE DIOS

EL NÚMERO de almas que entran al Cielo va en descenso. Sin embargo, el Infierno tiene una oleada de nuevos internos. Parece que la batalla entre el Bien y el Mal ha sido ganada por los malos hasta que el Cielo recibe una petición: una madre ha pedido la salvación del alma de su hijo, un boxeador de pasado oscuro. Agustín Díaz Yanes, firmante de la galardonada *Nadie hablará de nosotras cuando hayamos muerto*, realiza una comedia divertida cuya mejor baza se halla en el elenco de actores protagonistas, principalmente una angelical Victoria Abril y una endemoniada Penélope Cruz.

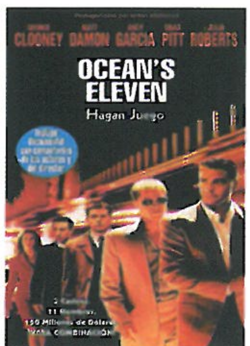


INFORMACIÓN DEL DVD
- DIRECTOR: **AGUSTÍN DIAZ YANES**
- INTÉRPRETES: **PENÉLOPE CRUZ, VICTORIA ABRIL, DEMIÁN BICHIR, GAEL GARCÍA BERNAL**
- AUDIO: **CASTELLANO EN DOLBY DIGITAL 5.1**
- GÉNERO: **COMEDIA**
- DISTRIBUIDOR: **LAUREN FILMS**



OCEAN'S ELEVEN

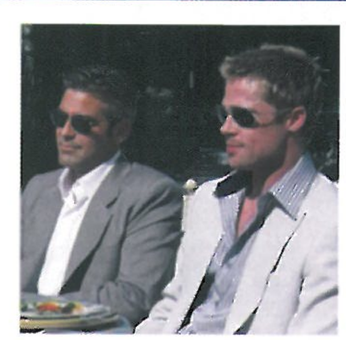
DANNY OCEAN sale de la cárcel en libertad condicional después de pasar cinco años entre rejas. No tardará más de 24 horas en planear su siguiente golpe: el robo de los tres casinos más populares de Las Vegas cuyas cajas fuertes están interconectadas y protegidas por 200 pies de tierra. Para llevar a cabo el atraco perfecto con éxito, Danny se rodea de los 11 mejores especialistas. Del director de *Erin Brockovich* y *Traffic*, Steven Soderberg, nos llega este exitoso *remake* de los años sesenta dirigido por Lewis Milestone y protagonizado por un Frank Sinatra en pleno estado de gracia.



En esta ocasión el protagonismo, no menos atractivo y más adaptado a nuestros tiempos, viene de la mano de George Clooney, Matt Damon, Andy García, Brad Pitt y la novia de América, Julia Roberts.

EXTRAS
- Detrás de las cámaras
- Comentarios
- El estilo de los estafadores
- *Trailer*
- DVD-Rom

INFORMACIÓN DEL DVD
- DIRECTOR: **STEVEN SODERBERG**
- INTÉRPRETES: **GEORGE CLOONEY, MATT DAMON, ANDY GARCÍA, BRAD PITT, JULIA ROBERTS**
- AUDIO: **CASTELLANO E INGLÉS EN DOLBY DIGITAL 5.1**
- GÉNERO: **ACCIÓN**
- DISTRIBUIDOR: **WARNER**







MONTY PYTHON'S: FLYING CIRCUS

MONTY PYTHON'S Flying Circus es una serie totalmente creada, protagonizada y realizada por los Monty Python's, los representantes y maestros del humor absurdo, surrealista e ingenioso. En los dos volúmenes, con cinco episodios cada uno, que forman esta colección se encuentran todos los *sketches* que popularizaron al genial grupo de cómicos por todo el mundo. Por primera vez, los fieles seguidores de la serie podrán disfrutar de los inicios de estos geniales cómicos en su lengua original.¿Alguien da más?

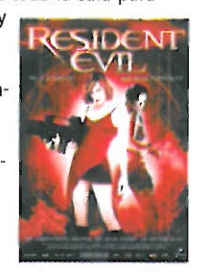


INFORMACIÓN DEL DVD
- DIRECTOR: **JOHN HOWARD DAVIES, TERRY GILLIAM, IAN MACNAUGHTON**
- INTÉRPRETES: **GRAHAM CHAPMAN, JOHN CLEESE, TERRY GUILLIAM, ERIC IDLE**
- AUDIO: **INGLÉS EN MONO**
- GÉNERO: **COMEDIA**
- DISTRIBUIDOR: **MANGA FILMS**

ALQUILER

RESIDENT EVIL

ALGO TERRIBLE acecha en la Colmena, un centro de investigación genética. Se ha producido un brote vírico y, en respuesta, la Reina Roja, superordenador que controla el centro, ha sellado toda la sala para contener la fuga y matar a los empleados. Alice y Rain están al frente del comando militar que debe aislar el virus, pero pronto descubren que los trabajadores no están realmente muertos, sino que se han convertido en voraces zombis.Escrita y dirigida por Paul W. S. Anderson (*Mortal Kombat* y *Horizonte final*), *Resident Evil* está basada en la ya clásica saga de videojuegos de Capcom, un gran éxito de ventas, y está protagonizada por las atractivas Milla Jovovich y Michelle Rodríguez.



INFORMACIÓN DEL DVD
- DIRECTOR: **PAUL W. S. ANDERSON**
- INTÉRPRETES: **MILLA JOVOVICH, MICHELLE RODRÍGUEZ, ERIC MABIUS**
- AUDIO: **CASTELLANO EN DOLBY DIGITAL 5.1 Y DTS. INGLÉS EN ESTÉREO**
- GÉNERO: **THRILLER DE TERROR**
- DISTRIBUIDOR: **FILMAX**

EN LA HABITACIÓN

MATT Y RUTH son un matrimonio que vive en Maine. Su único hijo, Frank, está en casa durante las vacaciones estivales. Para pagarse los estudios trabaja como pescador de langostas a tiempo parcial. Frank mantiene un romance con una atractiva madre soltera de la localidad. A medida que el verano llega a su final, los personajes se ven envueltos en una inimaginable tragedia. Todd Field dirige un extraordinario filme dramático que cuenta con un guión desgarrador y las extraordinarias, y merecidamente premiadas, interpretaciones de Sissy Spacek, Marisa Tomei y Tom Wilkinson



INFORMACIÓN DEL DVD
- DIRECTOR: **TOOD FIELD**
- INTÉRPRETES: **SISSY SPACEK, TOM WILKINSON, NICK STAHL, MARISA TOMEI**
- AUDIO: **CASTELLANO E INGLÉS EN DOLBY DIGITAL 5.1**
- GÉNERO: **DRAMA**
- DISTRIBUIDOR: **LAUREN FILMS**

CONCURSO

MINORITY REPORT

CON MOTIVO del estreno de la película, la distribuidora, Fox, te da la oportunidad de conseguir uno de los 25 lotes compuestos por una gorra y una camiseta que sorteamos. Envía el cupón adjunto.



Nombre: ....

Apellidos:........................

Dirección: ....

....

Localidad: ....

Provincia: ....

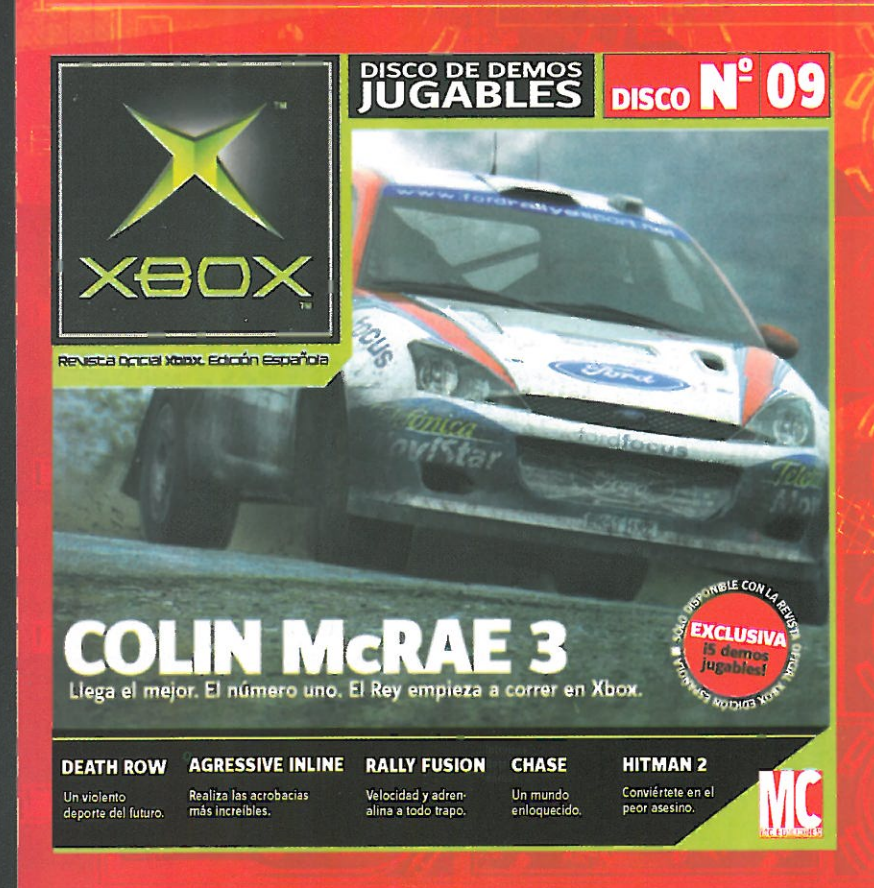
C.P.: ....

☐ De acuerdo con lo contemplado en la Ley 15/199, de 13 de diciembre, le informamos de que los datos que Vd. nos facilita serán incluidos en el fichero automatizado de MC Ediciones, S.A. con la finalidad de mantener la relación con Vd. Los datos facilitados son estrictamente necesarios para mantener la relación de suscripción, por lo que su cumplimiento es obligatorio. Vd. tiene el derecho de acceso, rectificación, cancelación y oposición, que podrá ejercitar comunicándolo por carta a: MC EDICIONES, S.A. (Paseo de San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona). Asimismo, Vd. autoriza la cesión de sus datos identificativos a Microsoft Corporation e Imagine Media Inc (EE.UU.) al objeto de mantenerle informado de las novedades relacionadas con Xbox, así como con respecto al desarrollo de nuevos servicios y productos informáticos que puedan ser de su interés. Si no consiente la cesión señale con una X esta casilla.



PRÓXIMO NÚMERO
REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

EN EL DVD
DEMOS JUGABLES EXCLUSIVAS DE:



>> COLIN McRAE 3
Llega el grande entre los grandes. Conviértete en un campeón y descubre cómo luce Colin McRae en tu Xbox.

>> DEATH ROW
Un violento deporte del futuro en el que todo está permitido. No tengas pudor y mete todos los goles que quieras, y puedas.

>> AGRESSIVE INLINE
Si te gusta patinar, éste se va a convertir en tu juego favorito. Realiza las acrobacias más increíbles sobre unos patines en línea.

>> RALLY FUSION
Pisa el aceleador a tope y déejate invadir por la adrenalina. La sensación de velocidad es pura y dura.

>> CHASE
Tendrás que competir en un enloquecido mundo de especialistas, películas y motocicletas.

>> HITMAN 2
Los asesinos más famosos de la historia tendrán que hacerte un hueco porque te vas a convertir en el más implacable de todos.

NUEVOS ANÁLISIS
- Crazy Taxi 3
- Silent Hill 2
- Rocky
- NHL 2003
- The Thing
- Tetris Worlds

... Y más análisis de nuevos juegos para Xbox.

REPORTAJES
- EL SEÑOR DE LOS ANILLOS
- BLINX
- FIFA 2003

¡VÍDEOS EN EL DVD!
- THE THING
- LAMBORGHINI
- THE ELDER SCROLLS III: MORROWIND
- JURASSIC PARK: PROJECT GENESIS

... Y más vídeos de juegos Xbox

*TODOS LOS CONTENIDOS de la Revista Oficial Xbox Edición Española están sujetos a cambios.

DOS HÉROES SON MEJOR QUE UNO.

100% UNNATURAL ODDITIVES

ODDWORLD Munch's Oddysee

REFRESHINGLY TWISTED





SÓLO EN XBOX

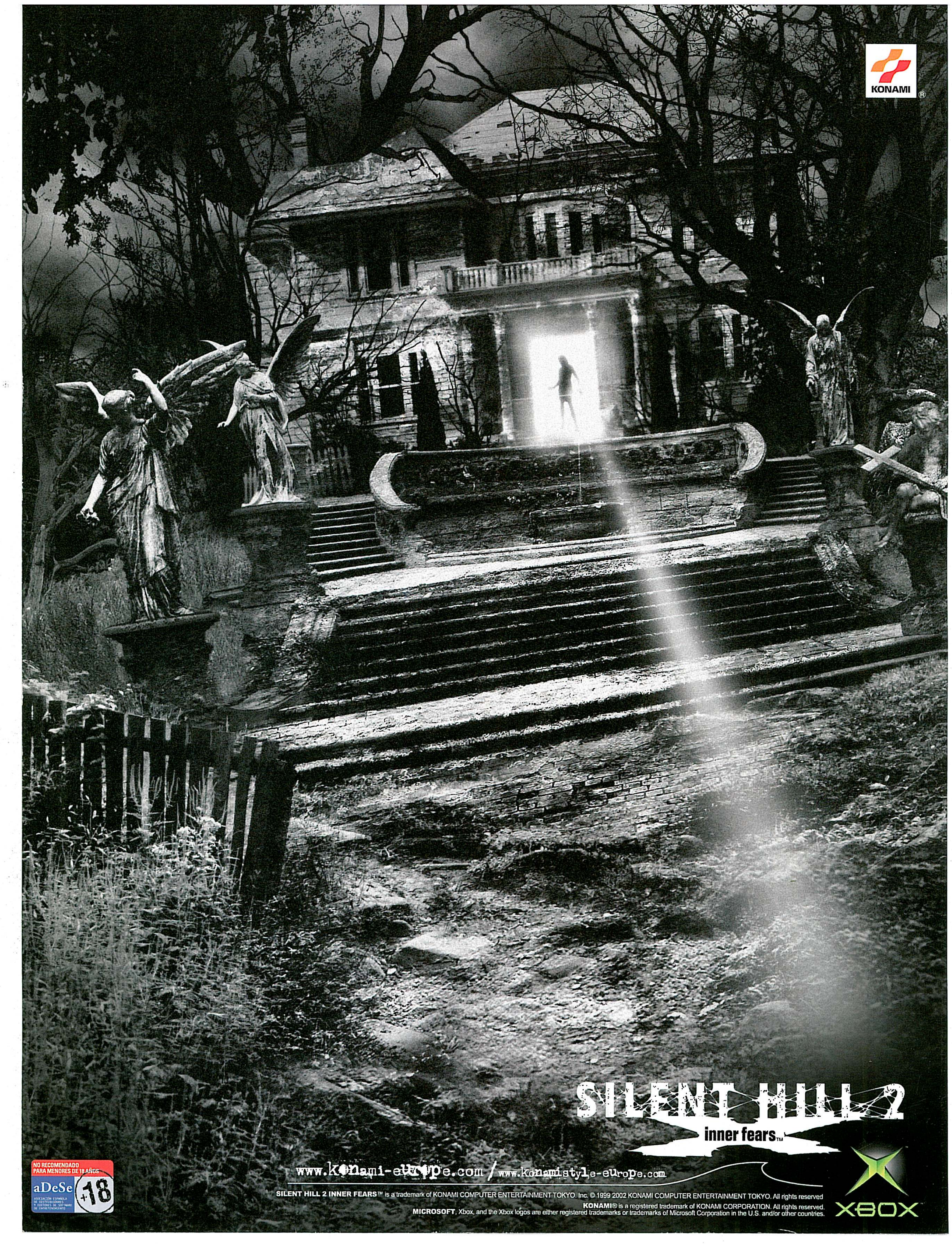
Munch y su flatulento amigo Abe se están levantando contra los patanes de Oddworld, los mismos que están acabando con todas las especies a bocado limpio. Únete a la lucha, lidera la revolución contra el insensato poder de sus enemigos y reparte un poco de leña por el camino. Al fin y al cabo, tres héroes siempre son mejor que dos.

www.xbox.com/es/oddworld

PLAY MORE. PLAY ODDWORLD.™






KONAMI
SILENT HILL 2
inner fears™
www.konami-europe.com / www.konamistyle-europe.com
SILENT HILL 2 INNER FEARS™ is a trademark of KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT TOKYO. Inc. © 1999 2002 KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT TOKYO. All rights reserved
KONAMI® is a registered trademark of KONAMI CORPORATION. All rights reserved.
MICROSOFT, Xbox, and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries.
NO RECOMENDADO PARA MENORES DE 18 AÑOS
aDeSe
ASOCIACIÓN ESPAÑOLA DE DISTRIBUIDORES Y EDITORES DE SOFTWARE DE ENTRETENIMIENTO
+18
XBOX